MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

BEDIENUNGSANLEITUNG

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

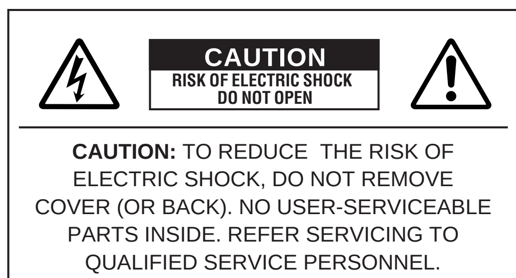
Integrated Sampling Sequencer / Real-Time External Control Surface / Modular Synthesis Plug-in System

MOTIF6
MOTIF7
MOTIF8

YAMAHA

SPECIAL MESSAGE SECTION

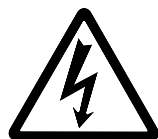
PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

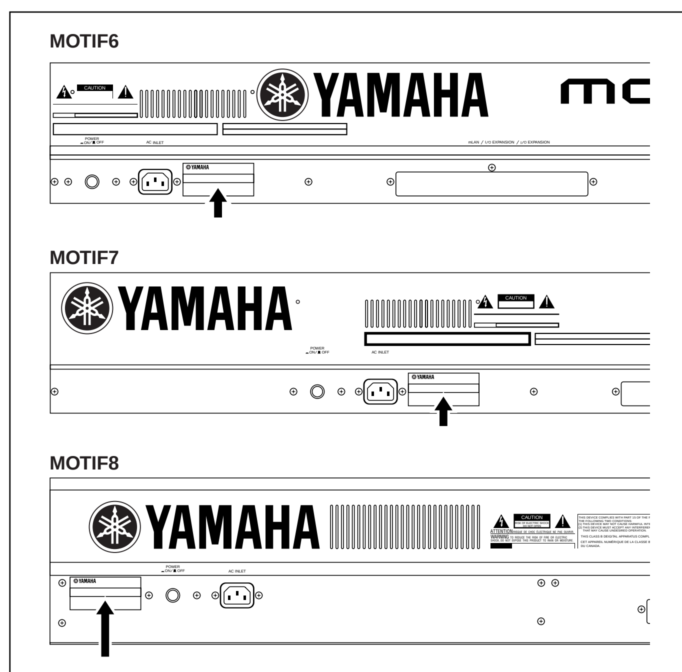
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model ____________________

Serial No. ____________________

Purchase Date ____________________

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

1. Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.

2. Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

3. Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

4. DANGER-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

5. WARNING: Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

6. Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

7. Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

8. This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

9. This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

10. The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

11. Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

12. Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

a. The power supply cord has been damaged; or
b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
c. The product has been exposed to rain; or
d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

13. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

14. Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluß/Netzkabel

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verwenden Sie ausschließlich die mitgelieferten Netzkabel/Stecker.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Verwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluß/Netzkabel

- Stecken Sie den Dreistiftstecker stets in eine ordnungsgemäß geerdete Netzsteckdose. (Weitere Informationen zur Hauptstromversorgung finden Sie auf Seite 20).
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüfungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch inprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht einen Finger oder die Hand in Öffnungen des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen des Bedienfeldes oder der Klaviatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht länge Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Speicherschutzbatterie

- In diesem Instrument befindet sich eine lithiumhaltige Speicherschutzbatterie. Wenn Sie das Netzkabel aus der Steckdose ziehen, bleiben die SRAM-Daten (siehe Seite 63) erhalten. Diese Daten gehen jedoch verloren, wenn die Speicherschutzbatterie vollständig entladen ist. Falls die Spannung der Speicherschutzbatterie zu gering wird, wird auf dem Change internal battery der Eintrag „LCD display" angezeigt. Speichern Sie in einem solchen Fall die Daten sofort auf einer Speicherkarte (SmartMedia) auf einem SCSI-Laufwerk und lassen Sie die Speicherschutzbatterie vom autorisierten Yamaha-Kundendienst ersetzen.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

Bei Instrumenten mit DRAM (RAM, dessen Daten nicht erhalten bleiben)

- DRAM-Daten (siehe Seite 63) gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia) auf einem SCSI-Laufwerk.

Bei Instrumenten mit SRAM (RAM, dessen Daten durch eine Lithiumbatterie erhalten bleiben)

- SRAM-Daten (siehe Seite 63) bleiben auch nach Ausschalten der Stromversorgung erhalten, solange die Speicherschutzbatterie über Spannung verfügt. Die Daten können jedoch durch eine Fehlfunktion oder durch unkorrekte Bedienung verlorengehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia)/auf einem SCSI-Laufwerk.

Erstellen von Sicherungskopien Speicherkarten (SmartMedia)/ SCSI-Laufwerken

- Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei Speicherkarten (SmartMedia)/SCSI-Laufwerken zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Achten sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**
   This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.
2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.
3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW :EARTH
BLUE :NEUTRAL
BROWN :LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeiing:

  Yamaha Music Nederland Service Afdeiing

  Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT

  Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

  Yamaha Music Nederland Service Center

  Address :Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT

  Tel :030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des Yamaha MOTIF Music Production Synthesizer!

Sie besitzen nun einen Synthesizer, der möglicherweise der am besten klingende, vielseitigste und sicherlich leistungsfähigste Synthesizer und insgesamt das Gerät für die Musikproduktion weltweit ist.

Yamaha hat sich bemüht, nahezu alle Synthesizertechnologien und nahezu alles Know-how der Musikproduktion in ein einziges Gerät zu packen — und Yamaha ist dies gelungen! Mit dem neuen MOTIF stehen Ihnen nicht nur die neuesten und großartigsten Sounds und Rhythmen (sowie die Möglichkeit zum Erstellen und Sampeln eigener Sounds und Rhythmen) zur Verfügung, Sie verfügen nunmehr auch über leistungsfähige und einfach zu verwendende Werkzeuge zum Spielen, Kombinieren und Steuern dieser dynamischen Sounds und Rhythmen — und all dies in Echtzeit!

Nehmen Sie sich die Zeit, dieses Handbuch aufmerksam durchzuarbeiten. Sie finden in diesem Handbuch wichtige Informationen, um dieses Gerät maximal nutzen zu können.

Und nun hinein ins Vergnügen!

Lieferumfang

Folgende Komponenten gehören zum Lieferumfang des MOTIF. Bitte überprüfen Sie, ob Sie alle Komponenten erhalten haben.

• Synthesizer • Netzkabel • 3 CD-ROM
• Bedienungsanleitung (die Sie in den Händen halten) • Datenliste • Installationsanleitung

Informationen zur beiliegenden CD-ROM

Die mitgelieferte CD-ROM enthält spezielle Software zur Verwendung mit dem MOTIF. Dazu gehört ein Voice Editor mit umfassenden und intuitiven Bearbeitungstools für den MOTIF sowie ein File Manager zur einfachen Datenübertragung zwischen dem an den MOTIF angeschlossenen Speichermedium und einem Computer. Weitere Informationen finden Sie in der Installationsanleitung oder in den Online-Handbüchern der Software.


Spielen Sie NIEMALS Track 1 (enthält die Software-Daten) auf einem Audio-CD-Player ab. Dies kann zu Beschädigungen am Audiogerät und den Lautsprechern sowie zu Hörschäden führen.

Informationen zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch besteht aus den folgenden Kapiteln:

- **Die Bedienelemente und Anschlüsse** — In diesem Kapitel finden Sie alle Informationen zu den Tasten, Reglern und Anschlüssen des MOTIF.
- **Spielvorbereitungen** — Wir empfehlen Ihnen dringend, dieses Kapitel vor allen anderen zu lesen. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Ihren neuen MOTIF in Betrieb nehmen und benutzen.
- **Grundlegender Aufbau** — In diesem Kapitel wird Ihnen ein detaillierter Überblick der Hauptfunktionen und Hauptmerkmale des MOTIF und ihr Zusammenwirken gegeben.
- **Bedienungsgrundlagen** — In diesem Kapitel werden Ihnen die grundlegenden Bedienvorgänge des MOTIF vorgestellt. Hierzu zählen die Bearbeitung von Werten und die Änderung von Einstellungen.
- **Quick Start Guide** — In diesem Kapitel werden Sie durch die verschiedenen Funktionen des MOTIF geführt. Dabei erhalten Sie einige praktische Erfahrungen im Spiel und im Einsatz des MOTIF.
- **Referenz** — Die Enzyklopädie zum MOTIF. In diesem Kapitel werden alle Parameter, Einstellungen, Funktionen, Merkmale, Modi und Bedienvorgänge in allen Einzelheiten erläutert.
- **Anhang** — Dieses Kapitel enthält detaillierte Informationen zum MOTIF, wie beispielsweise Technische Daten, eine Liste der Warnmeldungen sowie Anleitungen zur Installation zusätzlicher Komponenten (z. B. SIMM-Bausteine, AIEB2, mLAN8E-Schnittstelle und Plug-In-Boards).
- **Datenliste (separate Broschüre)** — Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Voice-Liste, die Liste der Preset Pattern Phrases, die Effect-Liste, die Tabellen zum MIDI-Datenformat und die MIDI Implementation Chart.
- **Installationsanleitung (separate Broschüre)** — Hier finden Sie Anleitungen zu Installation der beiliegenden Software (CD-ROM) auf Ihrem Computer.

● Das Kopieren kommerziell erhältlicher Sequencerdaten und/oder digitaler Audio-Dateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
● Die Abbildungen und LCD-Anzeigen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.
● Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Wichtige Leistungsmerkmale

■ Breite Palette an **dynamischen und authentischen Voices** — insgesamt über 512 Voices mit 49 Drum Kits. Mit Hilfe der **Category Search**-Funktion können Sie die gewünschten Sounds, auf der Grundlage des Instrumenttyps, schnell aufrufen.

■ Im **Performance-Modus** können Sie vier verschiedenen Voices gemeinsam einsetzen — in Layers oder mit einem Split-Point für die Tastatur.

■ **Integrated Sampling Sequencer** — kombiniert nahtlos das Aufzeichnen von Audio und MIDI.

* Perfekte **Sample-Aufnahme- und Bearbeitungs**-Funktionen mit 4 MB Speicher (erweiterbar auf 64 MB).
* Durch die breite **Datenkompatibilität** können Sie AIFF- und WAV-Dateien sowie Samples und Programm- bzw. Voice-Daten von anderen Samplern laden.
* Mit der bequemen **Resampling**-Funktion können Sie den eigenen Klang des MOTIF direkt sampeln. Spielen Sie Ihre eigenen Melodien, Riffs und Rhythmen — und verwenden Sie diese als Samples.
* Mit der einzigartigen **Slice-Funktion** werden Ihre Rhythmen und Riffs automatisch in ihre individuellen Beats und Noten aufgespaltet. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Komponenten-Parts Ihrer Sample-Loops als MIDI-Daten manipulieren — dadurch können Sie das Tempo und sogar das Rhythmusgefühl ändern, ohne die Tonhöhe oder die Klangqualität zu verfälschen.
* Nehmen Sie Ihre Musik im **Song-Modus** in konventioneller, linearer Weise auf dem **Sequencer** vom Anfang bis zum Ende auf. Oder setzen Sie mit Hilfe der auf **Phrasen basierenden Funktionen** Rhythmen und Patterns zusammen — und „spielen" Sie Ihre Arrangements in Echtzeit.

■ Umfangreiche **Effektverarbeitung** mit Reverb (12 Typen), Chorus (25 Typen), zwei getrennten Insertion-Bereichen (insgesamt 104 Typen), einem Variation-Bereich (25 Typen) sowie einem 5-Band-Masterequalizer.

■ Umfassende **Echtzeit-Regelmöglichkeiten durch vier Drehregler und vier Schieberegler** — damit können Sie Filter, Pegel, Effekte, Hüllkurven und weitere Parameter während Ihres Spiels anpassen.

■ Mit Hilfe der Funktionen des **Pattern-Modus** können Sie verschiedene Rhythmusbereiche und Riffs als einzelne Elemente erstellen — welche Sie einfach und intuitiv in Echtzeit kombinieren können, um vollständige Rhythmus-Tracks zu erzeugen.

■ Die integrierte **Arpeggio**-Funktion bringt auf Knopfdruck nicht nur eine Vielzahl an stimmungsvollen rhythmischen Sequences hervor, sie verfügt außerdem über besondere „Human"-Patterns — wie zum Beispiel Zupfen von Gitarren und Trillern von Holzblasinstrumenten.

■ Nachdem Sie sämtliche Audio-Samples, Loops, MIDI-Daten und Patterns gesammelt haben, die Sie für Ihren Song benötigen, können Sie mit Hilfe der **Pattern Chain**-Funktion diese Teilstücke in Echtzeit arrangieren. Diese interaktive Vorgehensweise erleichtert Ihnen die Entwicklung großartiger Ideen und erstaunlicher Songs wie nie zuvor.

■ **Song Scene** ist ein weiteres leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie „Momentaufnahmen" der Einstellungen des Sequencer-Tracks aufnehmen können (wie beispielsweise Pan, Volume und andere). Dann wechseln Sie einfach, während der Wiedergabe oder der Aufnahme, zwischen den Scenes, um sofort Änderungen der Dynamik zu erzielen.

■ Im **Master-Modus** können Sie den MOTIF als ein Masterkeyboard-Controller (mit unabhängigen Zonen) sowie bei Live-Auftritten zur einfachen Neukonfigurierung des Geräts zwischen dem Spiel im Voice- bzw. Performance-Modus und im Song- bzw. Pattern-Modus einsetzen.)

■ Außergewöhnlich **einfach zu verstehende Benutzeroberfläche** mit zweistufigen Bedientasten: [F1] bis [F6] und [SF1] bis [SF5]

■ **Remote Control** — zur Bedienung Ihrer bevorzugten Sequencer-Software mit Hilfe der Bedienregler des MOTIF. Sie können Tracks stummschalten, die Transportfunktionen (Play, Stop, Record usw.) steuern, mit Hilfe der Dreh- und Schieberegler des MOTIF sowohl MIDI- als auch Audio-Tracks (bis zu 16) steuern, die Stereoposition der Tracks ändern, den Equalizer steuern und Effect-Sends einstellen — und dies alles, ohne die Maus auch nur anzufassen.

■ Durch die drei Slots des **Modular Synthesis Plug-In System** können Sie den MOTIF zu einem völlig neuen Synthesizer oder Modul zum Verarbeiten von Sounds erweitern. Mit diesen Plug-In-Boards stehen Ihnen weitere Voices, weitere Effekte, weitere Polyphonie und weitere Instrumente-Parts zur Verfügung. Zusätzlich wurden bereits besondere Plug-In Voices programmiert und im MOTIF gespeichert, die sofort nach der Installation des zugehörigen Boards wiedergegeben werden können.

■ **Umfassende I/O-Schnittstellen** — einschließlich zuweisbarer Ausgänge, Audio-Eingänge, digitaler Ausgang für Glasfaserkabel, MIDI, USB für Multi-Port-Verbindung mit einem Computer, Slot für SmartMedia-Karten sowie SCSI-Schnittstelle zur Datenspeicherung. Es ist sogar ein Erweiterungsschacht zur Installation des als Zubehör erhältlichen AIEB-Boards für zusätzliche Ein- und Ausgänge (sowohl analog als auch digital) vorhanden.

■ Erweiterungsschacht für optionales mLAN-Board — mit Hilfe der neuen Technologie für die **mLAN-Schnittstelle** von Yamaha können Sie sämtliche digitalen Audio- und MIDI-Daten über ein einzelnes Breitbandkabel übertragen.

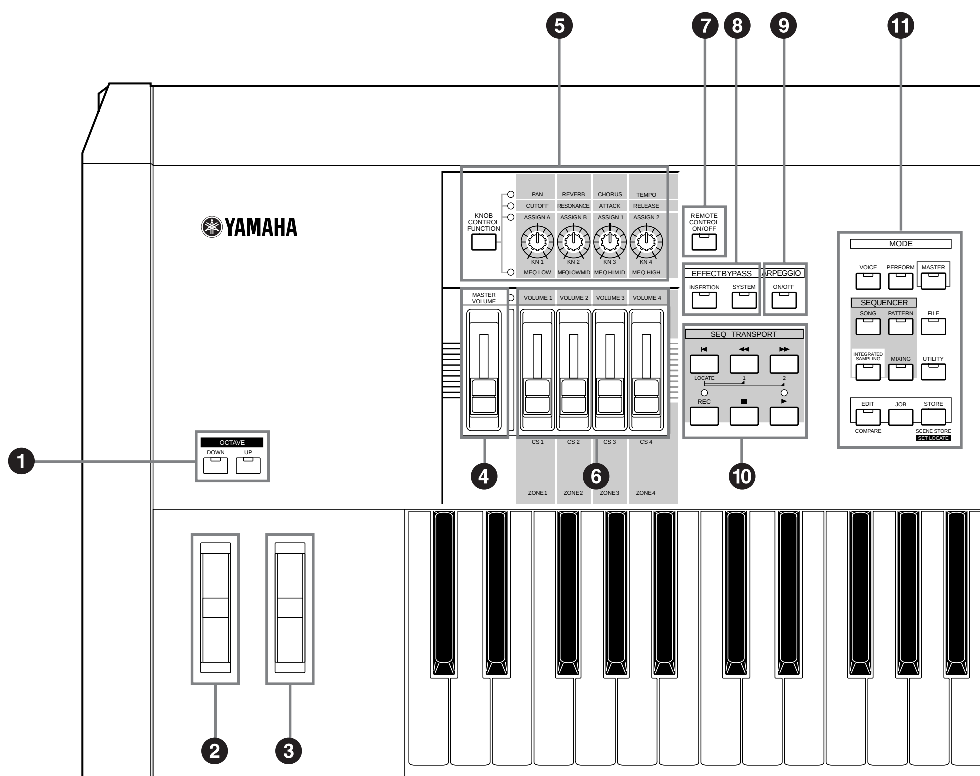
■ **Mitgelieferte Software** — zum Lieferumfang des MOTIF gehören zwei leistungsstarke Programme: **Voice Editor** und **File Utility**. Mit Hilfe von Voice Editor können Sie alle umfangreichen Bearbeitungsfunktionen und Parameter des Geräts einfach auf Ihrem Computerbildschirm bearbeiten. Mit dem File Utility können Sie auf alle wichtigen Daten des MOTIF (die auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät gespeichert sind) direkt vom Computer aus zugreifen und diese verwalten.

Inhalt

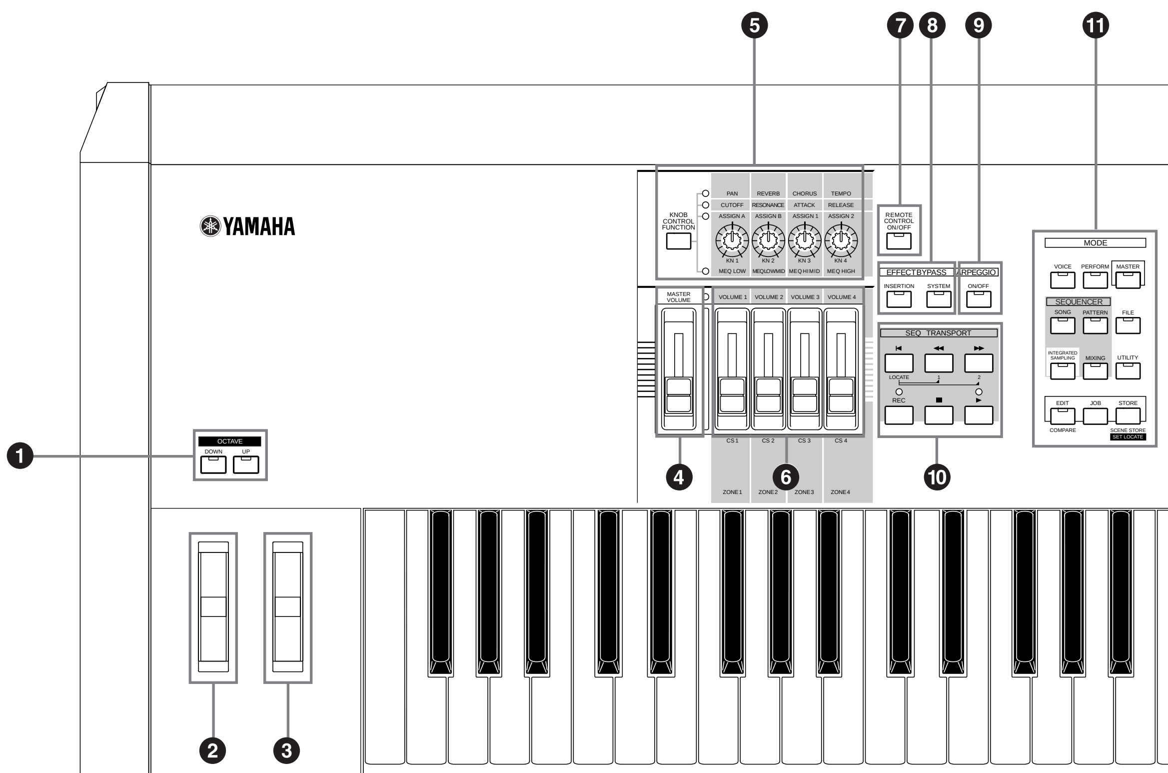
Die Bedienelemente und Anschlüsse

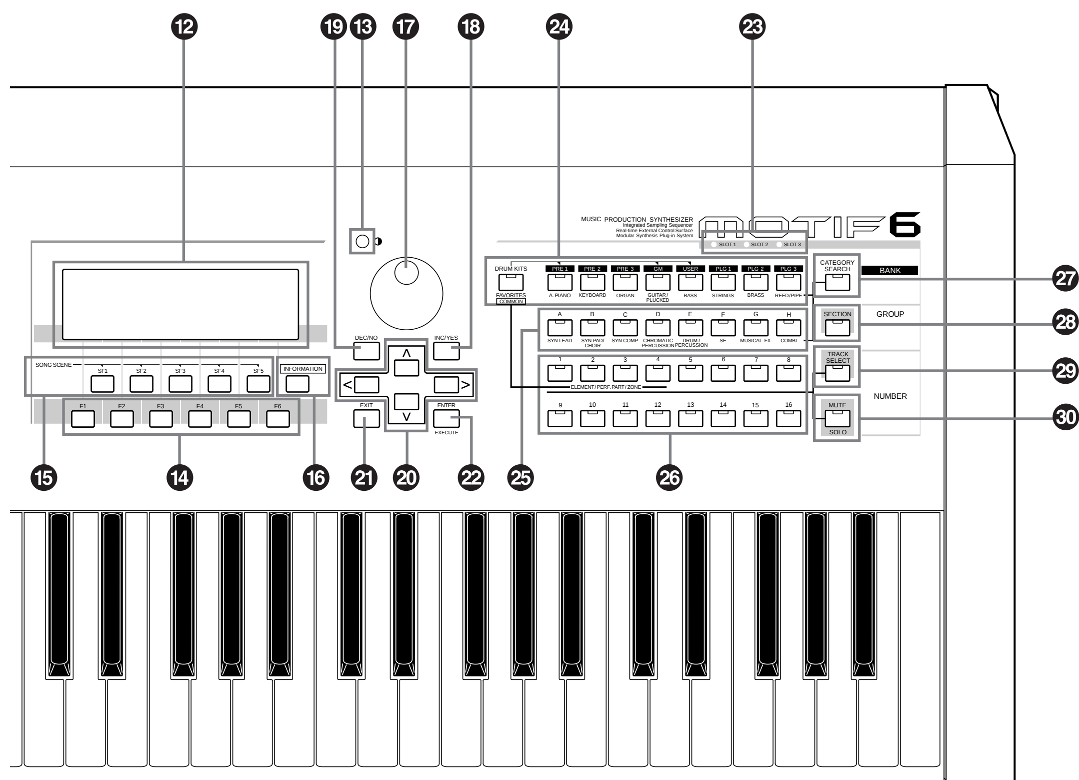
Bedienfeld

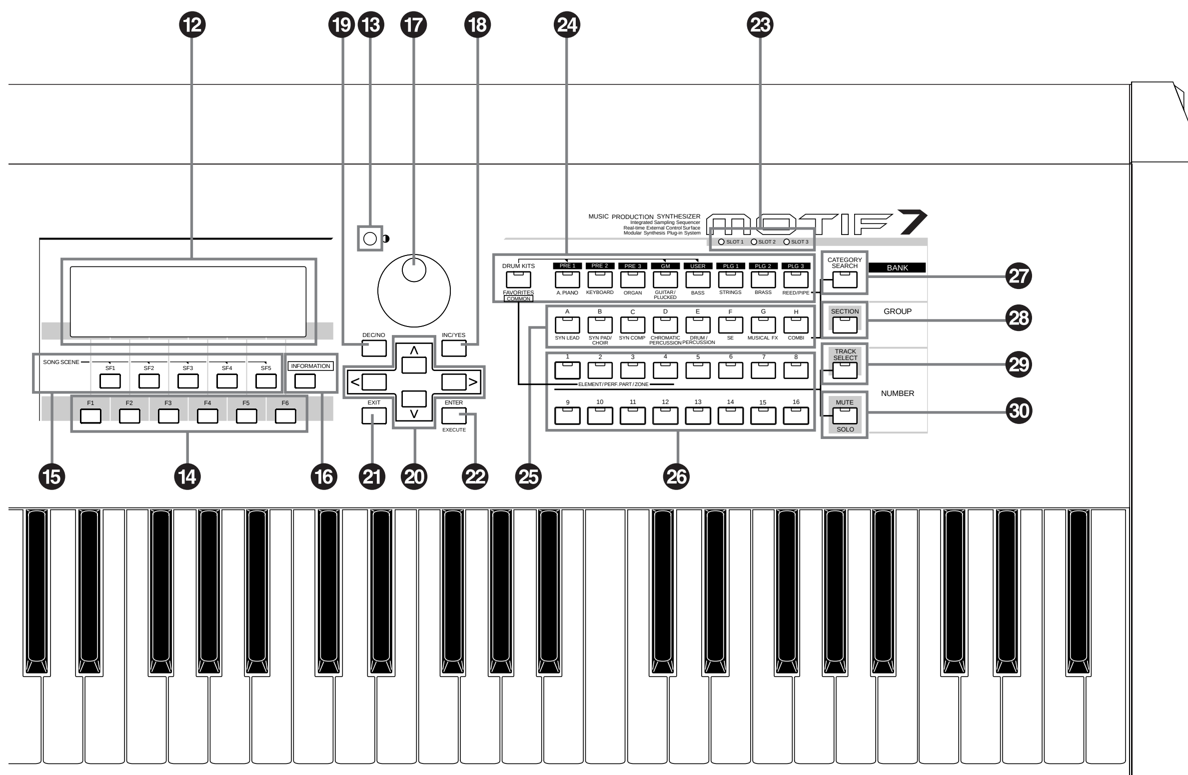
MOTIF 6



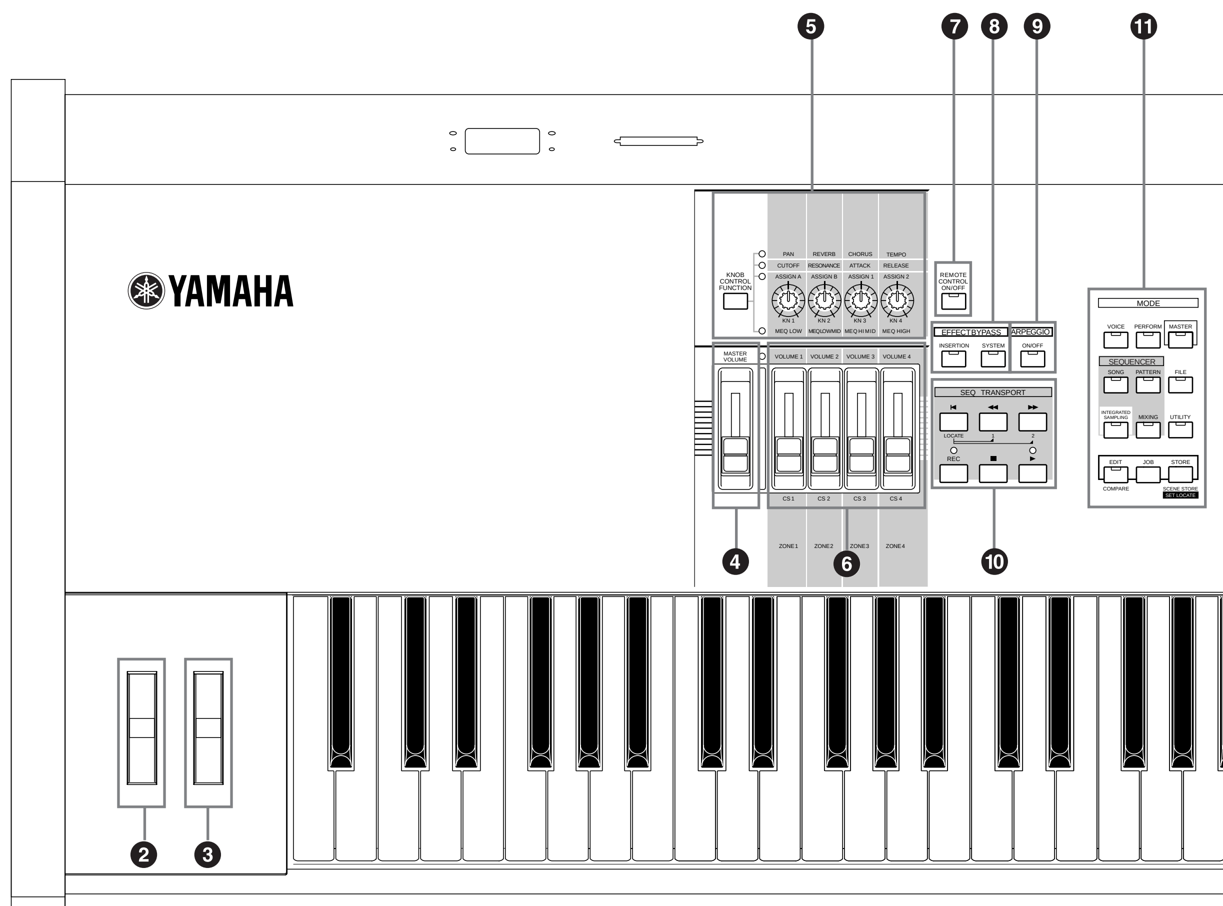
MOTIF 7




MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
MOTIF6
DRUM KITS
FAVORITES
COMMON
PRE 1
PRE 2
PRE 3
GM
USER
PLG 1
PLG 2
PLG 3
A. PIANO
KEYBOARD
ORGAN
GUITAR / PLUCKED
BASS
STRINGS
BRASS
REED/PIPE
CATEGORY SEARCH
BANK
SECTION
GROUP
TRACK SELECT
NUMBER
MUTE
SOLO
SYN LEAD
SYN PAD/ CHOIR
SYN COMP
CHROMATIC PERCUSSION
DRUM / PERCUSSION
SE
MUSICAL FX
COMBI
ELEMENT / PERF. PART / ZONE
SONG SCENE
SF1
SF2
SF3
SF4
SF5
INFORMATION
F1
F2
F3
F4
F5
F6
DEC/NO
INC/YES
EXIT
ENTER
EXECUTE
SLOT 1
SLOT 2
SLOT 3


MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
MOTIF7
DRUM KITS
FAVORITES
COMMON
CATEGORY SEARCH
BANK
SECTION
GROUP
TRACK SELECT
NUMBER
MUTE
SOLO
SONG SCENE
INFORMATION
DEC/NO
INC/YES
EXIT
ENTER
EXECUTE

MOTIF 8



❶ **OCTAVE [UP]- und [DOWN]-Tasten (Seite 127)**
Mit Hilfe dieser Tasten können Sie den Notenbereich der Tastatur ändern. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen.

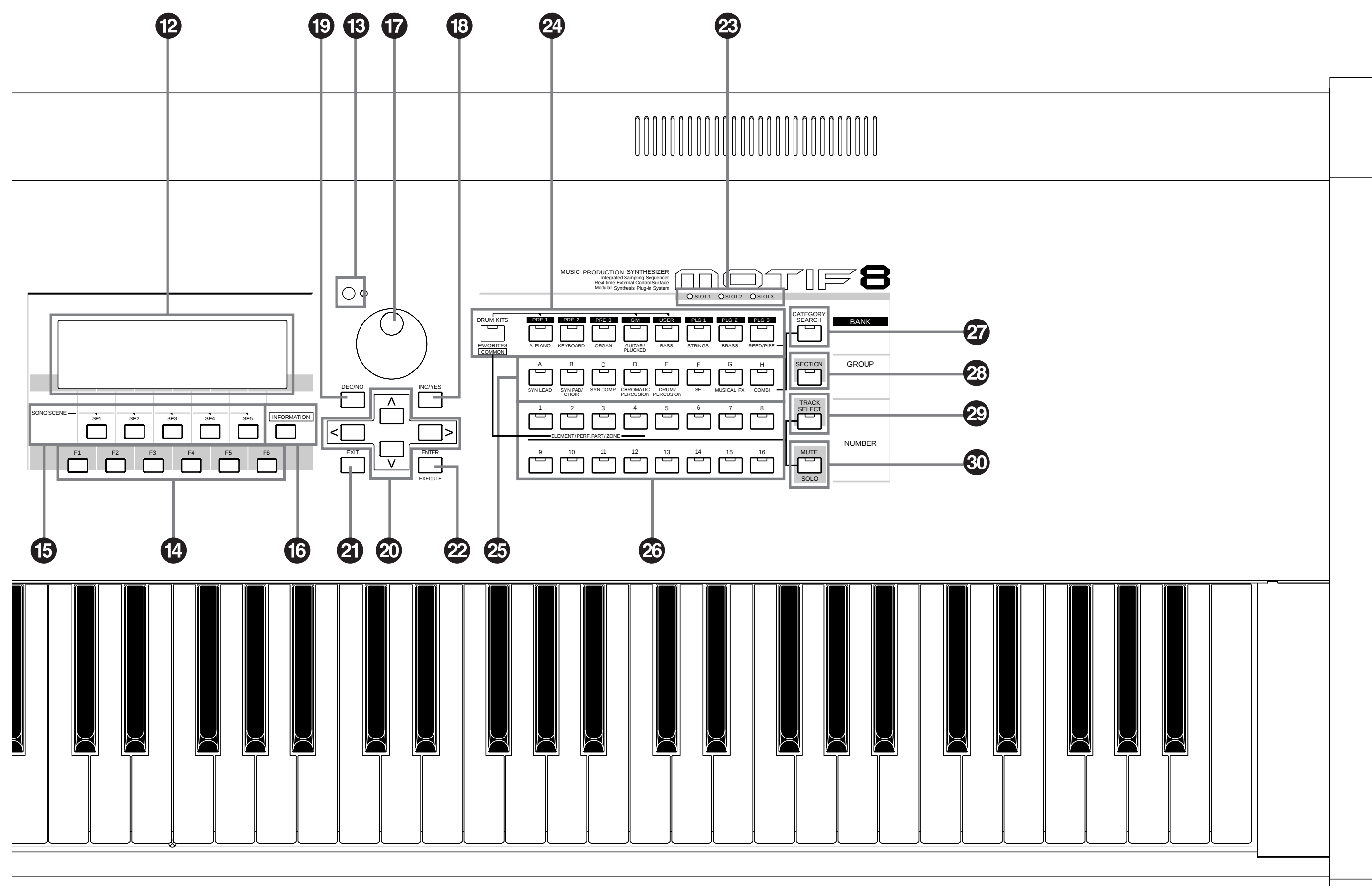
HINWEIS Aufgrund seiner erweiterten Tastatur hat der MOTIF 8 keine OCTAVE-Tasten.

❷ **PITCH Bend-Rad (Seite 48)**
Mit diesem Rad steuern Sie den Pitch Bend-Effekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

❸ **MODULATIONSRad (Seite 48)**
Mit diesem Rad steuern Sie den Modulationseffekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

❹ **MASTER VOLUME**
Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke ein, als Ausgang der Buchsen OUTPUT L/MONO, R und PHONES auf der Rückseite des Geräts.

❺ **[KNOB CONTROL FUNCTION]-Taste und vier Regler (Knobs) (Seiten 48, 132)**
Mit Hilfe dieser vier äußerst vielseitigen Regler (Knobs) können Sie verschiedene Aspekte oder Parameter der aktuellen Voice einstellen. Mit Hilfe der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] können Sie einstellen, welche Parametergruppe durch die Regler gesteuert werden soll. Die entsprechende LED gibt an, welche Parametergruppe aktiv ist.



❻ **[CS1] - [CS4] (Control Slider) (Seite 48)**

Mit Hilfe dieser Schieberegler können Sie die Lautstärke jedes Parts/Elements steuern.
Im Master-Modus können Sie mit Hilfe der Zonen-Einstellung (Seite 271) diesen Reglern verschiedene andere Funktionen (Control Change-Nummern) zuweisen.

❼ **[REMOTE CONTROL ON/OFF]-Taste (Seite 256)**

Bei aktivierter Taste können die folgenden Bedienfeldelemente zur direkten Steuerung von Mischpult- und Transportfunktionen Ihrer Sequencer-Software verwendet werden.

- Knobs (Potentiometer)
- Control Slider
- [SEQ TRANSPORT]-Tasten
- [TRACK SELECT]-Taste
- [MUTE]-Taste

❽ **[EFFECT BYPASS]-Tasten**

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie den Effect Bypass aktivieren oder deaktivieren. Drücken Sie die Taste (die LED leuchtet), um den Effekt der aktuellen Voice oder Performance zu umgehen (englisch: Bypass).
Welche Effekte dabei umgangen werden (Reverb, Chorus, Variation oder Insertion), wird im Utility-Modus festgelegt (Seite 250).

❾ **[ARPEGGIO ON/OFF]-Taste (Seite 55)**

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Arpeggios für jede Voice oder Performance, jeden Song oder jedes Pattern zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts im Modus Performance, Song oder Pattern auf „off" gestellt ist, dann hat das Drücken dieser Taste keine Auswirkung.

❿ **[SEQ TRANSPORT]-Tasten (Seite 78, 179, 183, 217, 221)**

Mit Hilfe dieser Tasten steuern Sie die Aufnahme und die Wiedergabe der Songs oder Patterns.

[⏮]-Taste (Anfang)

Mit Hilfe dieser Taste kehren Sie sofort an den Anfang des aktuellen Songs oder Patterns zurück (d. h. zum ersten Beat des ersten Takts).

[◀◀]-Taste (Rücklauf)

Drücken Sie diese Taste, um einen Takt zurückzugehen. Zum Zurückspulen halten Sie die Taste gedrückt.

[▶▶]-Taste (Vorlauf)
Drücken Sie diese Taste, um einen Takt vorwärtszugehen. Für den Schnellvorlauf halten Sie die Taste gedrückt.

[REC]-Taste (Record; Aufnahme)
Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahme (eines Songs oder einer Pattern Phrase) zu aktivieren. (Die LED leuchtet auf.)

[■]-Taste (Stop)
Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten.

[▶]-Taste (Wiedergabe)
Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom gegenwärtigen Punkt im Song oder Pattern zu starten. Während der Aufzeichnung und Wiedergabe blinkt die LED im aktuell eingestellten Tempo.

⓫ MODE-Tasten (Seite 67)
Mit diesen Tasten können Sie die Betriebsmodi des MOTIF (z. B. Voice-Modus) auswählen.

⓬ LC-Display
Im großen hintergrundbeleuchteten LC-Display des MOTIF werden die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang oder Modus gehörenden Parameter und Werte angezeigt.

⓭ LCD-Kontrastregler
Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein.

⓮ [F1] - [F6] (Funktion) (Seite 71)
Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Funktionen auf. In der Displayhierarchie stehen diese Funktionen (F) unter den Modi.

⓯ [SF1] - [SF5] (Subfunktionen) (Seite 71)
Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Subfunktionen auf. In der Displayhierarchie stehen diese Subfunktionen (SF) unter den Funktionen (F).
Mit Hilfe dieser Tasten können Sie in den Modi Song Play (Songwiedergabe), Song Record (Songaufnahme) und Pattern Chain Record (Pattern-Chain-Aufnahme) die Song Scene (Seite 115) speichern und wieder aufrufen.

⓰ [INFORMATION]-Taste (Seite 73)
Mit Hilfe dieser Taste können Sie eine besondere „Hilfe"-Funktion aufrufen, in der Sie Informationen zum gegenwärtig ausgewählten Modus erhalten. Wenn Sie die Taste erneut oder eine beliebige andere Taste drücken, gelangen Sie zum vorhergehenden Display zurück.

⓱ Data-Dial (Seite 72)
Mit Hilfe dieses Rades können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter bearbeiten, d. h. seinen Wert ändern. Drehen Sie das Dial nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie das Dial nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Dial schnell drehen.

⓲ [INC/YES]-Taste (Seite 72)
Mit Hilfe dieser Taste können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter erhöhen. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang bestätigen und ausführen.

⓳ [DEC/NO]-Taste (Seite 72)
Mit Hilfe dieser Taste können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter vermindern. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang abbrechen.

HINWEIS Bei der Bearbeitung (Änderung) des Parameterwerts ist die gleichzeitige Verwendung der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] recht praktisch. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener [INC/YES]-Taste die Taste [DEC/NO] zusätzlich, um den Wert um 10 Einheiten zu erhöhen. Umgekehrt können Sie bei gedrückt gehaltener [DEC/NO]-Taste die Taste [INC/YES] zusätzlich drücken, um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern.

⓴ Cursortasten (Seite 72)
Mit Hilfe der Cursortasten bewegen Sie den „Cursor" durch die Displays im LCD, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.

㉑ [EXIT]-Taste (Seite 72)
Die Menüs und Displays des MOTIF sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

㉒ [ENTER]-Taste
Mit Hilfe dieser Taste führen Sie einen Job oder einen Speichervorgang aus. Sie können mit Hilfe dieser Taste bei der Auswahl eines Speicherplatzes oder einer Bank für eine Voice oder Performance auch die Eingabe einer Nummer bestätigen. Im File-Modus können Sie mit Hilfe dieser Taste zur nächst tieferen Ebene im ausgewählten Verzeichnis gelangen.

㉓ SLOT 1-3 Kontrollampen (Seite 282)

Diese drei Kontrollampen geben den Installationsstatus der Plug-In-Boards an.
Wurde das Plug-In-Board richtig installiert, leuchtet die entsprechende SLOT-Kontrollampe.

HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden. Es kann nicht in Slot 2 oder 3 installiert werden.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board (PLG100-XG) kann nur in Slot 3 installiert werden. Es kann nicht in Slot 1 oder 2 installiert werden.

㉔ BANK-Tasten (Seite 124)

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Bank auswählen.
Wenn die Taste [CATEGORY SEARCH] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

㉕ GROUP [A] - [H] (Seite 124)

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Group (Gruppe) auswählen.
Wenn die Taste [CATEGORY SEARCH] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Kategorie (Category) auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [SECTION] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section auswählen.

㉖ NUMBER [1] - [16] (Seite 124)

Die Verwendung dieser Tasten ist vom Status der Tasten [TRACK SELECT] und [MUTE] abhängig.

	Funktionen der Tasten NUMBER [1] - [16]		
	Bei aktivierter [TRACK SELECT]-Taste	**Bei aktivierte [MUTE]-Taste**	**Bei deaktivierten [TRACK SELECT]- und [MUTE]-Tasten**
Voice Play-Modus	Einstellung des Keyboard Transmit Channels	—	Voice-Auswahl, zusammen mit Groups [A] – [H]
Voice Edit-Modus	Element-Auswahl ([1] – [4]) und Element Mute ([9] – [12]) (Stummschaltung der Elements)		—
Performance Play-Modus	Einstellung des Keyboard Transmit Channels	Performance Part Mute-Einstellung ([1] – [4])	Performance- oder Voice-Auswahl (wenn der Cursor am Voice-Namen steht), zusammen mit Groups [A] – [H]
Performance Edit-Modus	Performance Part-Auswahl ([1] – [4])		
Master Play-Modus	Zone-Auswahl ([1] – [4])	—	Master-Auswahl, zusammen mit Groups [A] – [H]
Master Edit-Modus	Zone-Auswahl ([1] – [4])	Zone Mute-Einstellung ([1] – [4])	—
Song-/Pattern-Modus	Song/Pattern Track-Auswahl	Song/PatternTack Mute-Einstellung	Song/Style-Auswahl, zusammen mit Groups [A] – [H]
Song-/Pattern Mixing-Modus	Song/Pattern Part-Auswahl	Song/Pattern Part Mute-Einstellung	

㉗ [CATEGORY SEARCH]-Taste (Seite 126)

Wenn diese Taste im Performance-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe der [BANK]- und [GROUP]-Tasten die Performance-Kategorie (Category) auswählen.
Wenn diese Taste in einem anderen Modus aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe der [BANK]- und [GROUP]-Tasten die Voice-Kategorie auswählen.

㉘ [SECTION]-Taste (Seite 218)

Wenn diese Taste im Pattern-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe der [BANK]- und [GROUP]-Tasten die Pattern Section auswählen.

㉙ [TRACK SELECT]-Taste (Seite 181)

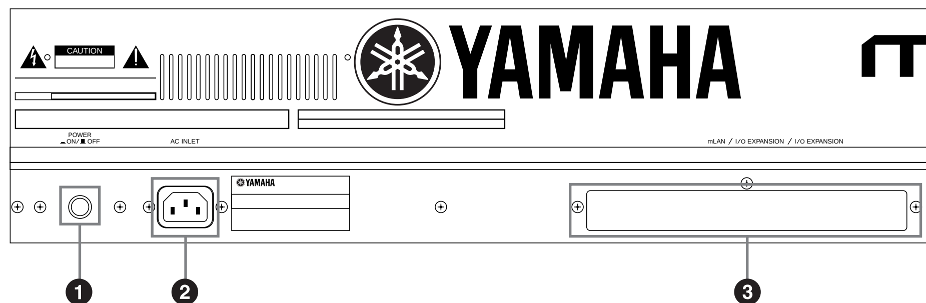
Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit den Tasten NUMBER [1] - [16] die entsprechenden Song/Pattern Tracks auswählen. Der Status dieser Taste hat, je nach ausgewähltem Modus, unterschiedlichen Einfluß auf die Tasten NUMBER [1] - [16].
(Siehe ㉖ „NUMBER [1] - [16]“ weiter oben.)

㉚ [MUTE]-Taste (Seite 180)

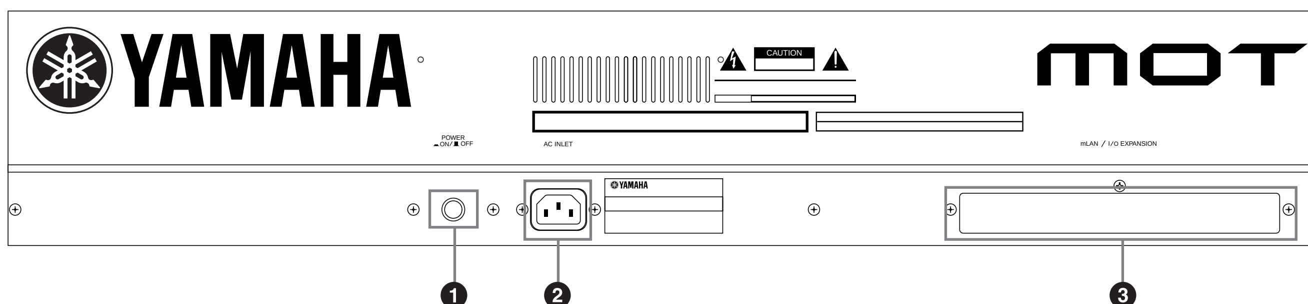
Wenn diese Taste im Song/Pattern-Modus aktiviert ist, dann können Sie mit den Tasten NUMBER [1] - [16] die entsprechenden Tracks der Songs/Patterns stummschalten (Mute).
Drücken Sie die Tasten NUMBER [1] - [16], während Sie diese Taste gedrückt halten, um den entsprechenden Track des aktuell ausgewählten Songs/Patterns Solo zu schalten (alle anderen Tracks sind stummgeschaltet).
Der Status dieser Taste hat, je nach ausgewähltem Modus, unterschiedlichen Einfluß auf die Tasten NUMBER [1] - [16]. (Siehe ㉖ „NUMBER [1] - [16]“ weiter oben.)

Rückseite

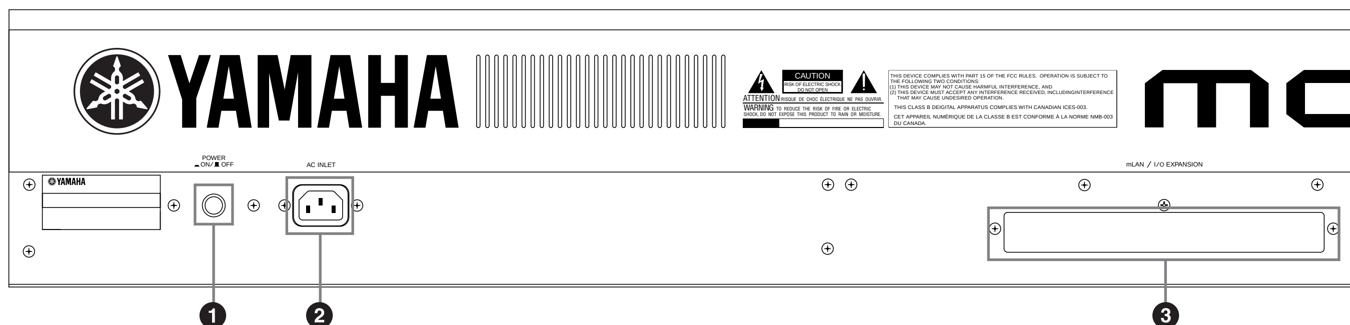
MOTIF 6

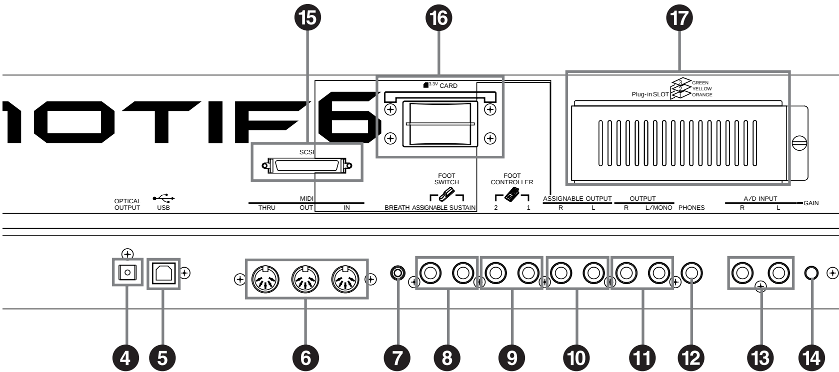


MOTIF 7

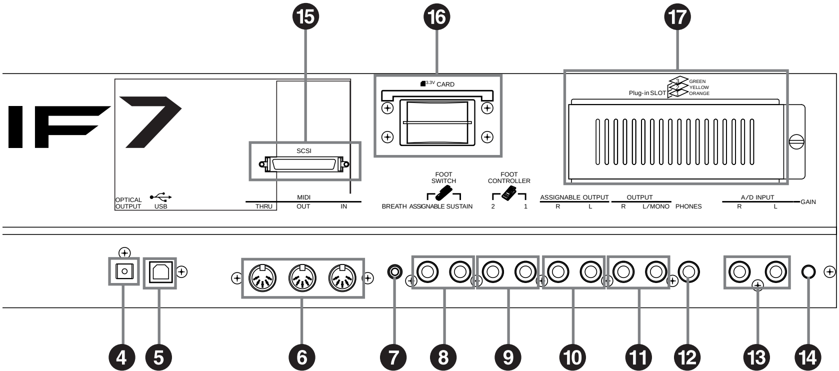


MOTIF 8

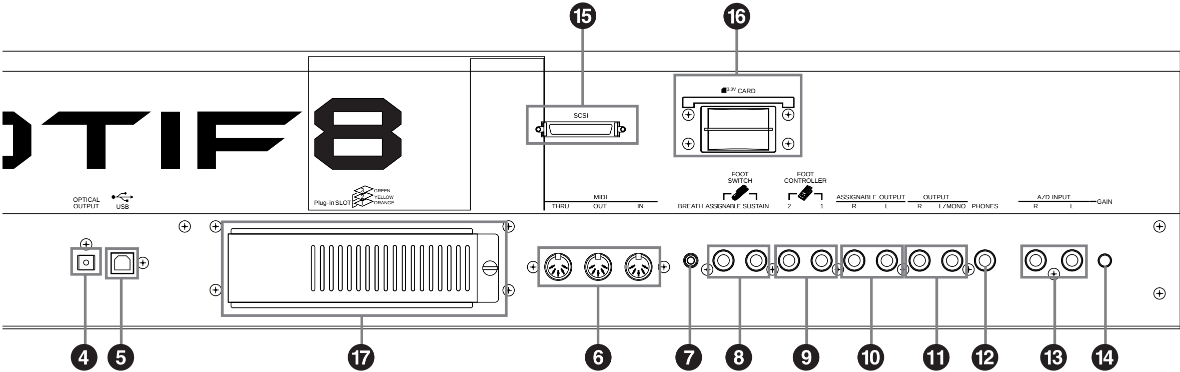




15
16
17
CARD
Plug-in SLOT
GREEN
YELLOW
ORANGE
SCSI
OPTICAL OUTPUT
USB
MIDI
THRU
OUT
IN
FOOT SWITCH
BREATH
ASSIGNABLE
SUSTAIN
FOOT CONTROLLER
2
1
ASSIGNABLE OUTPUT
R
L
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
A/D INPUT
R
L
GAIN
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



15
16
17
CARD
Plug-in SLOT
GREEN
YELLOW
ORANGE
SCSI
OPTICAL OUTPUT
USB
MIDI
THRU
OUT
IN
FOOT SWITCH
BREATH
ASSIGNABLE
SUSTAIN
FOOT CONTROLLER
2
1
ASSIGNABLE OUTPUT
R
L
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
A/D INPUT
R
L
GAIN
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



15
16
SCSI
CARD
OPTICAL OUTPUT
USB
Plug-in SLOT
GREEN
YELLOW
ORANGE
MIDI
THRU
OUT
IN
FOOT SWITCH
BREATH
ASSIGNABLE
SUSTAIN
FOOT CONTROLLER
2
1
ASSIGNABLE OUTPUT
R
L
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
A/D INPUT
R
L
GAIN
4
5
17
6
7
8
9
10
11
12
13
14

❶ **POWER-Schalter (Netzschalter, Seite 29)**
Drücken Sie auf diesen Schalter, um das Gerät ein- (ON) oder auszuschalten (OFF).

❷ **Netzkabelanschluß (AC Inlet) (Seite 20)**
Schließen Sie das Netzkabel zuerst an diesen Anschluß an, bevor Sie es an eine Steckdose anschließen.
Verwenden Sie nur das mit dem MOTIF mitgelieferte Netzkabel. Falls dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und Sie einen Ersatz benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler. Die Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen!

❸ **Abdeckung für mLAN- (mLAN8E) oder I/O-Erweiterungskarte (AIEB2) (Seite 22)**
Hier kann die separat erworbene mLAN-Erweiterungskarte (mLAN8E) oder die I/O-Erweiterungskarte im MOTIF installiert werden.
Mit der mLAN8E-Erweiterungskarte können Sie den MOTIF einfach und bequem mit anderen mLAN-kompatiblen Instrumenten oder Geräten zusammenschließen. Mit Hilfe der AIEB2-Erweiterungskarte stehen Ihnen zusätzliche digitale I/O-Optionen zur Verfügung (mit optischen und koaxialen Anschlüssen). Zusätzlich bietet die Karte drei ASSIGNABLE OUTPUT-Stereo-Paare (sechs analoge Buchsen).

❹ **OPTICAL OUT-Anschluß (Seite 22)**
Dieser Anschluß steht zur Ausgabe digitaler Audiodaten (mit 44,1 kHz) über Glasfaserkabel zur Verfügung.

❺ **USB-Anschluß (Seite 25)**
Dieser Anschluß steht für eine Verbindung zu einem Computer mit einer USB-Schnittstelle zur Verfügung. Die USB-Schnittstelle ermöglicht einen MIDI-Betrieb mit mehreren Ports, was mit einer einzelnen MIDI-Verbindung nicht möglich ist.

HINWEIS Der USB-Anschluß kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden.

USB 

USB ist die Abkürzung für „Universal Serial Bus“. Dabei handelt es sich um eine serielle Schnittstelle zur Verbindung eines Computers mit Peripheriegeräten, die im Vergleich zu konventionellen seriellen Schnittstellen eine deutlich schnellere Datenübertragung (12 Mbps) ermöglicht. Außerdem bietet sie die Möglichkeit zum „Hot Swapping“, d. h. Peripheriegeräte können bei laufendem Computer angeschlossen werden.

❻ **MIDI IN/OUT/THRU-Anschlüsse (Seite 24)**
MIDI IN dient dem Empfang von Steuerungs- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise einem externen Sequencer.
MIDI THRU dient der direkten Weiterleitung aller über MIDI IN empfangenen MIDI-Daten an angeschlossene Geräte und ermöglicht so die bequeme Verkettung weiterer MIDI-Instrumente.
MIDI OUT dient der Übertragung aller Steuerungs, Spiel- und Sequencerdaten vom MOTIF an andere MIDI-Geräte, beispielsweise an einen externen Sequencer.

❼ **BREATH-Controller-Buchse (Seite 28)**
Hier können Sie einen als Zubehör erhältlichen Breath-Controller Yamaha BC3 anschließen, der Ihnen eine ausdrucksstarke Atemsteuerung der MOTIF-Sounds ermöglicht.

❽ **FOOT SWITCH-Buchsen (Seite 28)**
Diese Buchsen dienen dem Anschluß der als Zubehör erhältlichen Fußschalter FC4 oder FC5. Bei Anschluß an die Buchse SUSTAIN dient der Fußschalter als Halte- oder Sustainpedal. Bei Anschluß an die Buchse ASSIGNABLE kann der Fußschalter eine der vielen verschiedenen zuweisbaren (englisch: Assign) Funktionen steuern.

❾ **FOOT CONTROLLER-Buchsen (Seite 28)**
Diese Buchsen dienen dem Anschluß von als Zubehör erhältlichen Fußcontrollern (FC7 usw.). Mit Hilfe jeder Buchse können Sie eine der vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen (z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Soundaspekte) stufenlos steuern.

❿ **ASSIGNABLE OUT L und R (Seite 21)**
Über diese 1/4”-Mono-Klinkenbuchsen werden Audiosignale des MOTIF ausgegeben (Line-Pegel). Diese Ausgänge sind vom Hauptausgang (an den folgenden Buchsen L/MONO und R) unabhängig und können jedem beliebigen Part frei zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Voices oder Sounds zur Verarbeitung durch ein externes Effektgerät weiterleiten.

⓫ **OUTPUT L/MONO und R (Seite 21)**
Über diese 1/4”-Mono-Klinkenbuchsen werden die Audiosignale des MOTIF ausgegeben (Line-Pegel). Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse L/MONO.

⓬ **PHONES-Buchse (Seite 21)**
Diese Buchse dient dem Anschluß von Stereo-Kopfhörern.

⓭ **A/D INPUT-Buchsen (Seite 23)**
Über diese 1/4”-Klinkenbuchsen können externe Audiosignale eingespielt werden. Diese Buchsen werden primär für die Aufzeichnung von Samples verwendet — entweder mit einem Mikrofon (nehmen Sie die richtigen Utility-Einstellungen vor, Seite 250) oder mit anderen Audio-Geräten, beispielsweise CD- oder MD-Player. Mit dem als Zube-

hör erhältlichen Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH, Seite 35) können Sie auch spezielle Effekte und Harmonien auf das Audiosignal an diesem Eingang anwenden.

⓮ GAIN-Regler
Dieser Regler dient der Regulierung der Eingangsverstärkung (Gain) der Audiodaten an den Buchsen A/D INPUT (siehe oben). In Abhängigkeit vom angeschlossenen Gerät (Mikrofon, CD-Player usw.) müssen Sie möglicherweise den Gain nachregulieren, um einen optimalen Pegel zu erhalten.

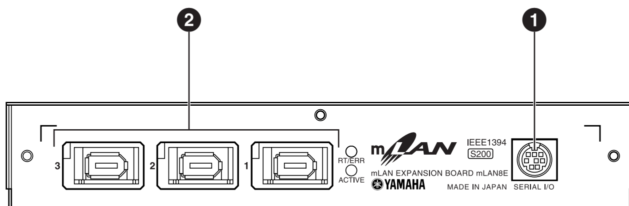
⓯ SCSI-Anschluß (Seite 27)
An diesen SCSI-2 50-Pin-Anschluß (D-Sub, Half-Pitch) können Sie ein externes SCSI-Datenspeichergerät anschließen und damit bequem große Datenmengen sichern und abspeichern.

⓰ CARD-Steckplatz (Seiten 64, 262)
Hier können Sie eine Speicherkarte installieren, um verschiedene Daten zum/vom MOTIF zu übertragen. Lesen Sie sorgfältig die Vorsichtsmaßnahmen zur Verwendung einer Speicherkarte (Seite 289), bevor Sie eine solche einstecken.

⓱ Abdeckung für Plug-In-Boards (Seite 35)
Mit der Installation eines optionalen Plug-In-Boards im MOTIF können Sie die Klangpalette des Instruments entscheidend erweitern. Auf der Rückseite des MOTIF können bis zu drei Boards installiert werden.

■ Wenn das optionale mLAN8E-Board installiert ist:

❷ ❶



❶ SERIAL I/O-Anschluß
Dieser Anschluß steht für die direkte Verbindung des mLAN8E-Boards mit einem Computer zur Verfügung (über ein serielles Kabel). Schließen Sie das mLAN8E-Board mit Hilfe dieser Buchse an einen Computer an, wenn Sie „mLAN Patchbay“ und „mLAN Mixer“ unter Windows verwenden. Dieser Anschluß dient nicht zum Senden und Empfangen von MIDI- oder Audiosignalen.

❷ mLAN (IEEE1394) 1, 2, 3
Hier können Sie mLAN-Geräte oder IEEE1394-kompatible Geräte über IEEE1394-Standardkabel (6-polig) anschließen.



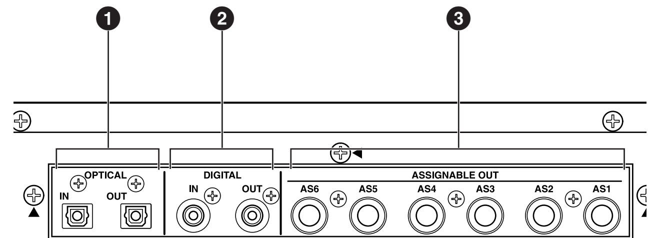
Informationen zu mLAN

„mLAN“ ist ein digitales Netzwerk für Musikanwendungen. Mit mLAN wird der hochleistungsfähige serielle Bus des Industriestandards IEEE 1394 eingesetzt und erweitert.
Weitere Einzelheiten dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung des mLAN8E-Boards.

Der Name „mLAN" sowie das (obige) Logo sind Warenzeichen.

■ Wenn das optionale AIEB2-Board installiert ist:

❶ ❷ ❸



❶ OPTICAL IN/OUT-Anschlüsse (Seiten 22, 23)
Diese Anschlüsse dienen als Eingang bzw. Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Glasfaserkabel. Am Anschluß OPTICAL IN können Sie ein digitales Signal mit den Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz einspielen. Am Anschluß OPTICAL OUT wird ein digitales Signal mit der Frequenz 44,1 kHz ausgegeben.

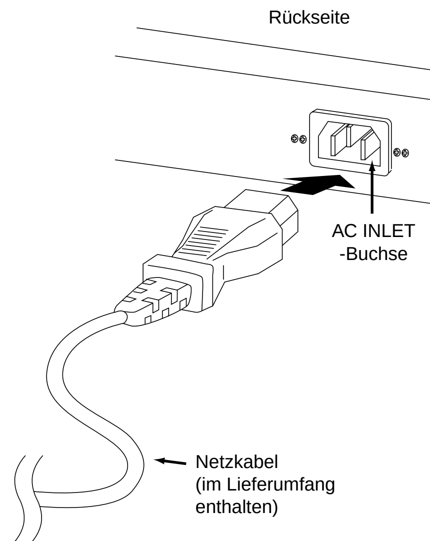
❷ DIGITAL IN/OUT-Anschlüsse (Seiten 22, 23)
Diese Anschlüsse dienen als Eingang bzw. Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Koaxialkabel (RCA-Stecker). Das Format des digitalen Signals ist CD/DAT (S/P DIF). Am Anschluß DIGITAL IN können Sie digitale Signale mit den Frequenzen 48 kHz, 44,1 kHz oder 32 kHz einspielen. Am Anschluß DIGITAL OUT wird ein digitales Signal mit der Frequenz 44,1 kHz ausgegeben.

❸ ASSIGNABLE OUT (AS1 bis AS6) (Seite 22)
Diese Buchsen sind zusätzliche Klinkenbuchsen für analoge Audiosignale. Jedes Paar (1&2, 3&4, 5&6) arbeitet unabhängig von allen anderen Ausgängen des MOTIF.

Spielvorbereitungen

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie den MOTIF an eine Spannungsquelle, externe Audio- und MIDI-Geräte und ein Computersystem anschließen. Schalten Sie den MOTIF erst ein, nachdem Sie alle nötigen Verbindungen vorgenommen haben.
Wir empfehlen, daß Sie dieses Kapitel lesen, bevor Sie den MOTIF benutzen.

Stromversorgung



1 Vergewissern Sie sich, daß sich der POWER-Schalter am MOTIF in der Position OFF befindet.

2 Schließen Sie das zum Lieferumfang gehörende Netzkabel an die Buchse AC INLET auf der Rückseite des Instruments an.

3 Schließen Sie das andere Ende des Netzkabels an eine Netzsteckdose an. Vergewissern Sie sich, daß der MOTIF für die Versorgungsspannung des Landes oder der Region geeignet ist, in der Sie ihn verwenden.

⚠ **WARNUNG**

Vergewissern Sie sich, daß Ihr MOTIF für die Wechselspannung geeignet ist, die in dem Gebiet zur Verfügung steht, in dem Sie das Instrument verwenden möchten (siehe Eintrag auf der Rückseite des Instruments). Der Anschluß des Geräts an eine falsche Versorgungsspannung kann die Schaltkreise im Instrument erheblich beschädigen und sogar zu einem Stromschlag führen!

⚠ **WARNUNG**

Verwenden Sie nur das mit dem MOTIF mitgelieferte Netzkabel. Falls dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und Sie einen Ersatz benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler. Die Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen!

⚠ **WARNUNG**

Der Typ des zum MOTIF mitgelieferten Netzkabels kann je nach Land, in dem Sie das Instrument erworben haben, verschieden sein. In manchen Ländern hat der Netzstecker einen dritten Kontakt (Erdung). Der unsachgemäße Anschluß der Erdung führt zur Stromschlaggefahr. Nehmen Sie KEINE Änderungen am zum MOTIF mitgelieferten Netzstecker vor. Falls der Stecker nicht in die Steckdose paßt, lassen Sie von einem qualifizierten Elektriker eine ordnungsgemäße Steckdose installieren. Verwenden Sie keinen Steckdosenadapter, der die Erdung überbrückt.

Verbindungen

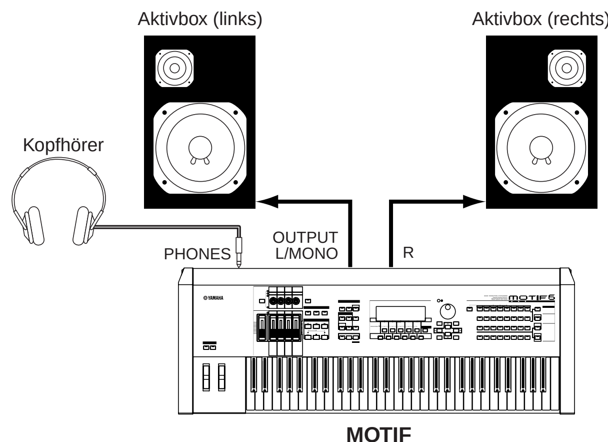
Anschließen an externe Audiogeräte

Da der MOTIF über keine integrierten Lautsprecher verfügt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um ihn hören zu können. Die folgenden Abbildungen zeigen verschiedene Anschlußbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

Analoger Ausgang

■ Anschließen von Stereo-Aktivlautsprechern

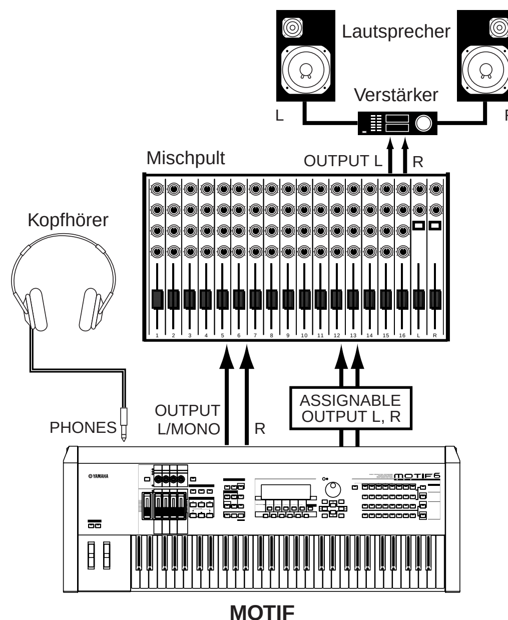
Aktivlautsprecher sind ideal für die Wiedergabe des Klangreichtums Ihres Instruments mit seinen eigenen Panorama- und Effekteinstellungen. Schließen Sie die Aktivlautsprecher an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R auf der Rückseite des Geräts an.



HINWEIS Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher verwenden, schließen Sie diesen an die Buchse OUTPUT L/MONO auf der Rückseite an.

■ Anschließen an ein Mischpult

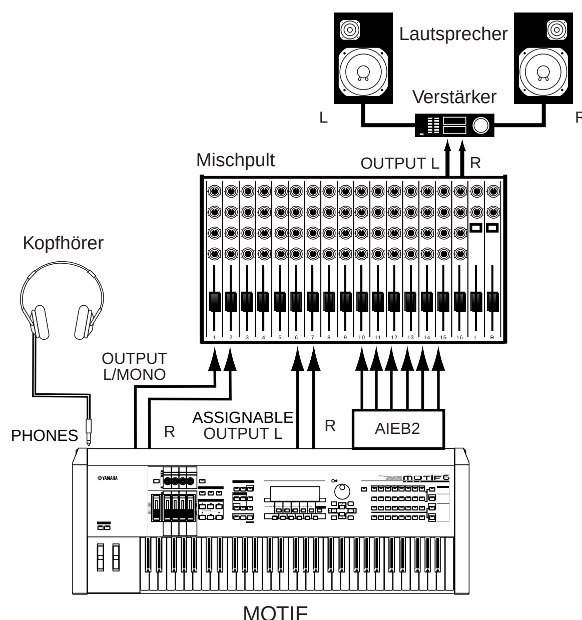
Neben den Buchsen OUTPUT (L/MONO und R) gibt es weitere Audioausgänge. Verbinden Sie diese Ausgänge mit einem Mischpult, um im Performance-Modus die Audiosignale von bis zu vier Parts separat kontrollieren zu können (Seite 164).



Spielvorbereitungen

■ Anschließen an ein Mischpult (mit dem optionalen AIEB2)

Durch die Installation der optional erhältlichen I/O-Erweiterungskarte AIEB2 können Sie die Audioausgänge des MOTIF mit sechs zusätzlichen OUTPUT-Buchsen für die Ausgabe weiterer einzelner Parts erweitern.

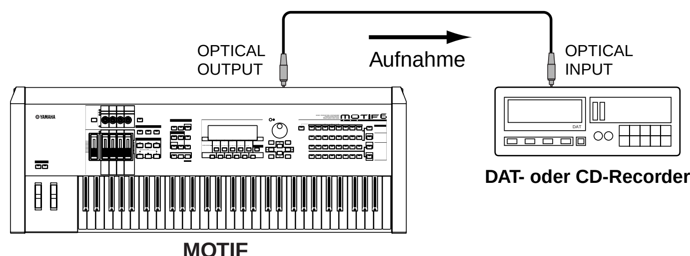


HINWEIS Das Anschließen von Kopfhörern hat auf die Audioausgabe der Buchsen OUTPUT (L/MONO und R) keinen Einfluß. Sie können über Kopfhörer den gleichen Sound wie an den Buchsen OUTPUT abhören.

Digitaler Ausgang

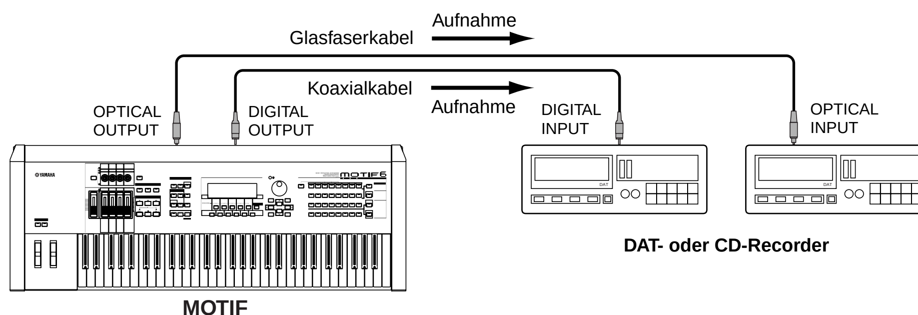
■ Bei Verwendung des Anschlusses OPTICAL OUTPUT:

Dieser Anschluß ermöglicht eine direkte digitale Ausgabe des Audiosignals des MOTIF und eine Durchschleifung eines digitalen Signals.



■ Mit installierter I/O-Erweiterungskarte AIEB2:

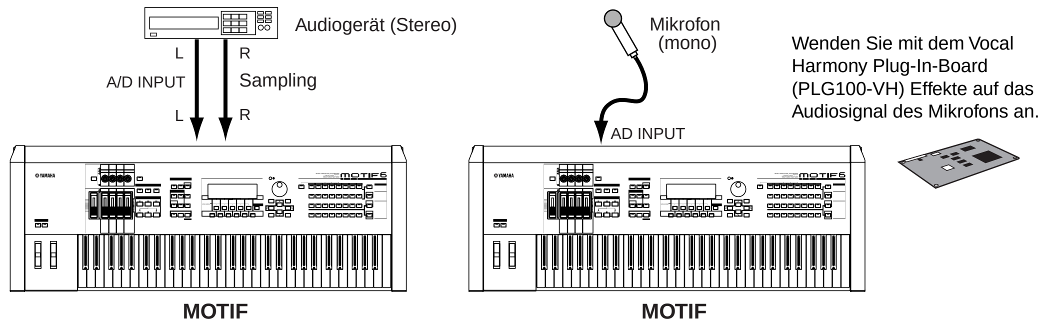
Die Erweiterungskarte ermöglicht die direkte digitale Ausgabe des Audiosignals des MOTIF auch über ein Koaxialkabel.
Für eine hohe Kompatibilität verfügt die AIEB2-Karte über zwei verschiedene Digitalausgänge: OPTICAL OUT (für Glasfaserkabel) und DIGITAL OUT (für Koaxialkabel). Beachten Sie, daß an beiden Ausgängen immer identische Signale anliegen.



A/D-Eingang

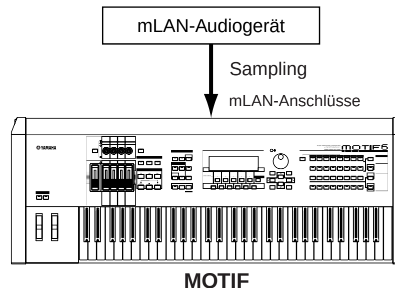
■ Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte (Analogeingang)

Sie können externe Sounds oder Waveform-Daten aufnehmen oder importieren und Sie als Instrumentensounds einsetzen (siehe „Sampling", Seite 58). Wenn Sie von einer externen Audioquelle aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder die Audioquelle an die Buchsen A/D INPUT an.



HINWEIS Sobald Sie die oben beschriebenen Verbindungen hergestellt haben, können Sie das Gerät für die Aufnahme einrichten. Zu Beginn einer Aufnahme müssen Sie unter Umständen mit Hilfe des GAIN-Reglers die Eingangsverstärkung für die Audioquelle abgleichen (Seite 19).

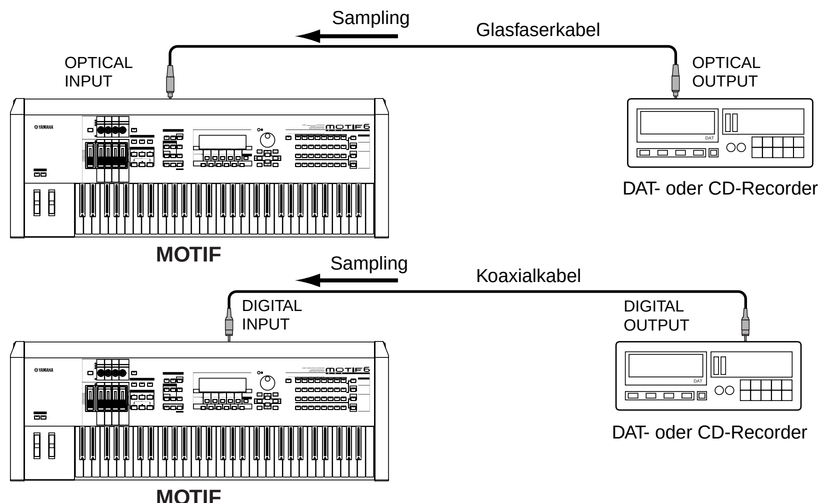
■ Verbinden mit mLAN-kompatiblen Audiogeräten



HINWEIS Der Sound kann sowohl über eine der mLAN-Buchsen als auch über die A/D INPUT-Buchsen eingespeist werden. In Utility-Modus (Seite 252) können Sie festlegen, welche Buchsen verwendet werden sollen.

Digitaler Eingang (mit installierter AIEB2-Erweiterungskarte)

Durch die Installation der optional erhältlichen I/O-Erweiterungskarte AIEB2 können Sie digitale Audiodaten von digitalen Quellen (z. B. CD-Player oder DAT-Recorder) direkt aufzeichnen. Für maximale Kompatibilität und Flexibilität verfügt die AIEB2-Karte über zwei verschiedene Digitaleingänge: OPTICAL (für Glasfaserkabel) und DIGITAL (für Koaxialkabel).

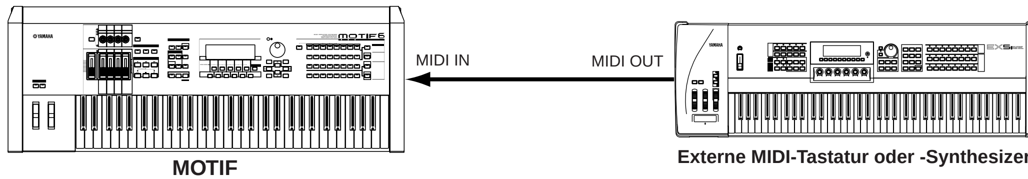


HINWEIS Sie können nur einen der beiden Anschlüsse (OPTICAL oder DIGITAL) verwenden; die Anschlüsse können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wählen Sie den zu verwendenden Anschluß im Utility-Modus aus. Siehe Seite 249.

Anschließen von externen MIDI-Geräten

Sie können über ein MIDI-Standardkabel (separat erhältlich) ein externes MIDI-Gerät anschließen und es von Ihrem MOTIF aus steuern. Genauso können Sie ein externes MIDI-Gerät (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequencer) zur Steuerung der Sounds des MOTIF verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Anschlußbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

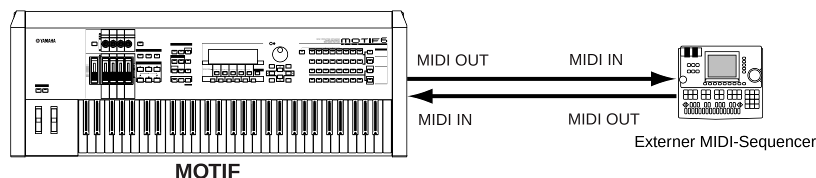
■ Steuerung durch ein externes MIDI-Keyboard



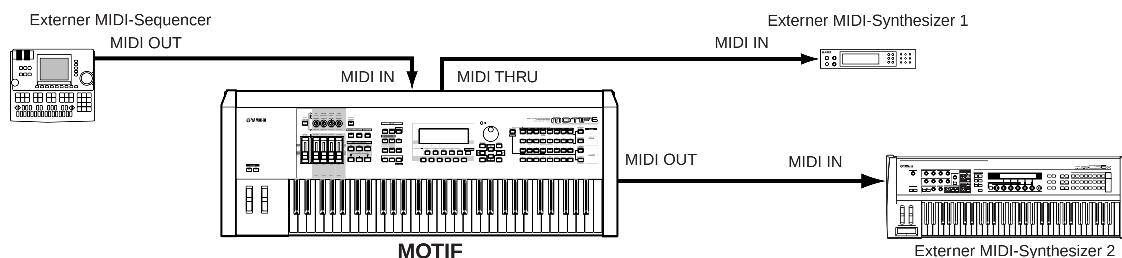
■ Steuerung eines externen MIDI-Keyboards



■ Aufzeichnen und Wiedergeben mit Hilfe eines externen MIDI-Sequencers



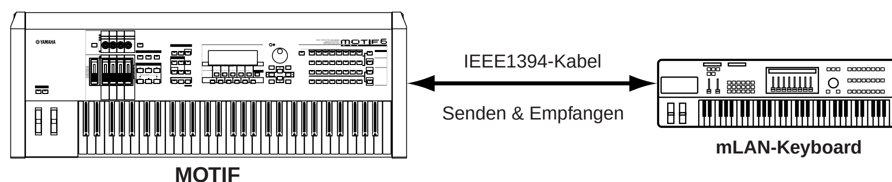
■ Steuern eines anderen MIDI-Geräts über MIDI THRU



Im obigen Aufbau kann der Synthesizer 2 vom MOTIF aus (über MIDI OUT) gespielt werden, während der externe Sequencer den Synthesizer 1 (über MIDI THRU) steuert.

HINWEIS Das MIDI-Kabel sollte nicht länger als 15 m sein. Eine MIDI-Thru-Kette sollte nicht mehr als drei in Reihe geschaltete Geräte umfassen. Wenn Sie mehr als drei Geräte anschließen möchten, benutzen Sie eine MIDI Thru-Box für parallele Verbindungen. Wenn die MIDI-Kabel zu lang sind oder zu viele Geräte über MIDI THRU verkettet sind, können Fehler auftreten.

■ Verwenden einer mLAN-Schnittstelle (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte)

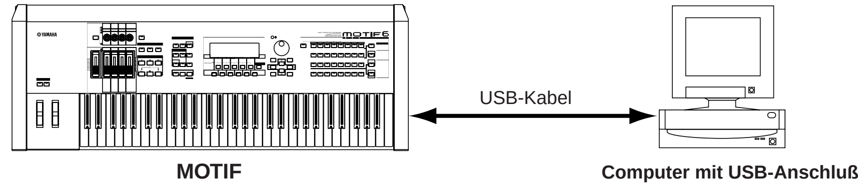


HINWEIS Für die Übertragung und den Empfang von MIDI-Daten können Sie eine dieser drei Schnittstellen verwenden: die MIDI-Anschlüsse, den mLAN-Anschluß oder den USB-Anschluß. Sie können jedoch immer nur einen Anschluß verwenden. Wählen Sie im Utility-Modus den für die MIDI-Datenübertragung zu verwendenden Anschluß aus. Siehe Seite 259.

Anschließen an einen Computer

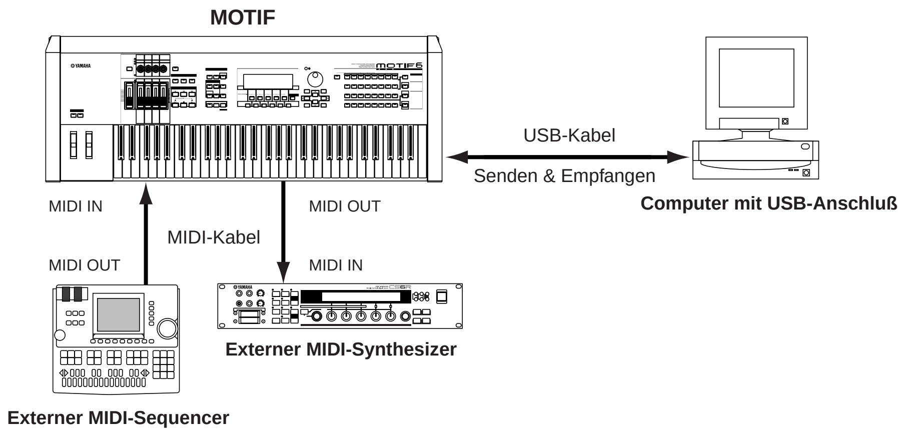
Durch den Anschluß an einen Computer können Sie Daten zwischen dem MOTIF und dem Computer über MIDI übertragen, und den Computer zur Steuerung, Bearbeitung und Verwaltung der Daten auf dem MOTIF einsetzen. Sie können beispielsweise den mitgelieferten Voice Editor für die Bearbeitung der Voices des MOTIF nutzen. Es gibt auch ein besonderes File Utility-Programm, mit dem Sie Ihren Computer verwenden können, um die Dateien auf der im CARD-Steckplatz eingesteckten Speicherkarte oder auf dem an den MOTIF angeschlossenen SCSI-Speichermedium zu verwalten.

■ Verwenden einer USB-Schnittstelle



HINWEIS Falls Sie die Remote Control-Funktion zur Steuerung eines Computersequencers verwenden, empfehlen wir Ihnen, die Verbindungen mit einem USB-Kabel herzustellen.

HINWEIS Der USB-Anschluß kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden.



HINWEIS Wenn Sie Ihren Computer an den MOTIF wie oben abgebildet anschließen, dann müssen Sie im Utility-Modus für die MIDI-Datenübertragung (MIDI IN/OUT) die Einstellung „USB“ auswählen. (Seite 258)

Informationen zum USB-Anschluß

USB-Kabel haben an ihren Enden verschiedene Anschlüsse: den A-Typ und den B-Typ. Verwenden Sie bei einer USB-Verbindung den A-Typ für den Anschluß an den Computer und den B-Typ für den Anschluß an den MOTIF.

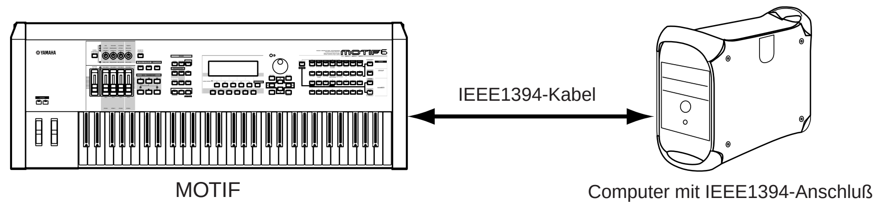
⚠ VORSICHT

Die Abtrennung oder der Anschluß des USB-Kabels oder das Ein- und Ausschalten des Gerätes kann dazu führen, daß die Computersoftware hängenbleibt oder der MOTIF nicht mehr richtig funktioniert. Beachten Sie, daß Sie während der folgenden Betriebsvorgänge WEDER die USB-Verbindung unterbrechen NOCH das Gerät ein- oder ausschalten:

- Während der MOTIF Geräte erkennt oder während des Ladens der Treiber
- Während der Inbetriebnahme oder des Herunterfahrens des Betriebssystems
- Während sich das Computer-Betriebssystem im Standby-Modus befindet (mit Power Management-Steuerung)
- Während des Startens einer MIDI-Software

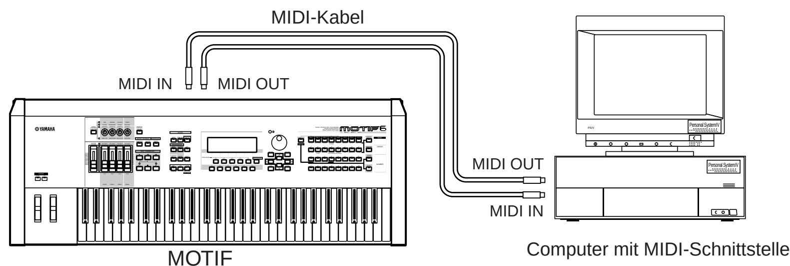
Der Computer kann auch hängenbleiben und/oder die Funktionen des MOTIF angehalten werden, wenn Sie eine der folgenden Aktion ausführen:
- Wenn Sie das Gerät zu oft ein- oder ausschalten oder wenn Sie das Kabel zu oft anschließen und abziehen
- Wenn die Geräte während der Übertragung von MIDI-Daten in den Ruhezustand wechseln und der Betrieb dann wieder aufgenommen wird
- Wenn Sie das Kabel bei eingeschalteten MOTIF anschließen oder abziehen
- Wenn Sie den MOTIF ein- oder ausschalten, den Computer starten oder Treiber installieren, während große Datenmengen übertragen werden.

■ Verwenden einer IEEE1394-Schnittstelle (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte)

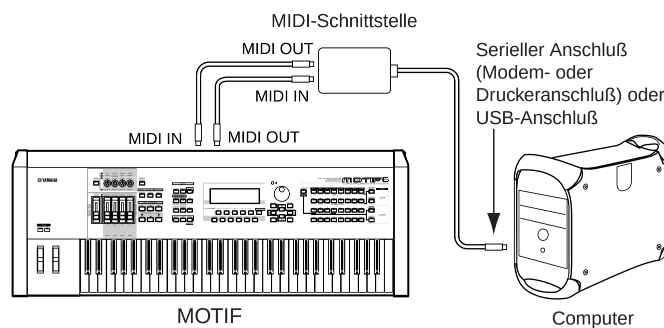


■ Verwenden einer MIDI-Schnittstelle

●Verwenden der MIDI-Schnittstelle des Computers



●Verwenden einer externen MIDI-Schnittstelle



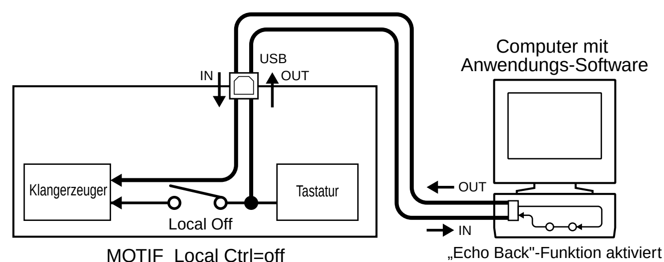
HINWEIS Verwenden Sie bitte eine für Ihren Computer geeignete MIDI-Schnittstelle.

HINWEIS Wenn Sie einen Computer mit USB-Anschluß verwenden, sollten Sie den Computer und den MOTIF über USB verbinden. (Die Datenübertragungsrate ist höher als bei MIDI, und Sie haben Zugriff auf mehrere MIDI-Ports.)

Local On/Off — beim Anschluß an einen Computer

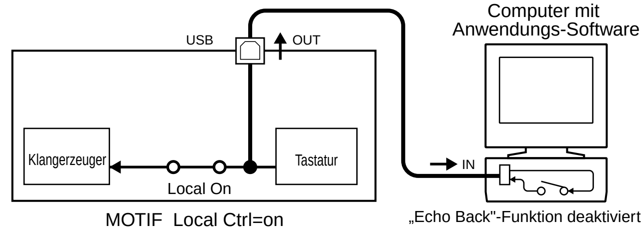
Wenn Sie den MOTIF an einen Computer angeschlossen haben, werden die Spieldaten der Tastatur an den Computer gesendet und dann vom Computer wieder zurückgesendet, um den Klangerzeuger oder andere Soundquellen zu steuern. Wenn Local Control auf „on“ gestellt ist, wird der Sound „doppelt“ wiedergegeben, da die Klangerzeugung die Spieldaten sowohl von der Tastatur direkt als auch vom Computer erhält. Im folgenden finden Sie einige Setup-Vorschläge. Die genauen Anweisungen hängen von Ihrem Computer und der verwendeten Software ab.

Wenn die MIDI „Echo“-Funktion der Computersoftware aktiviert ist, stellen Sie Local Control des MOTIF auf „off“.



HINWEIS Wenn Sie System Exclusive-Daten übertragen (wie beispielsweise mit der Bulk Dump-Funktion), dann sollten Sie das folgende Setup verwenden und gewährleisten, daß die MIDI „Echo“-Funktion der Computersoftware deaktiviert ist.

Wenn die MIDI „Echo“-Funktion der Computersoftware deaktiviert ist, dann sollten Sie Local Control des MOTIF auf „on“ stellen.



HINWEIS Auch wenn es in der obigen Abbildung nicht explizit gezeigt wird, empfängt und verarbeitet der MOTIF die MIDI-Daten der Computersoftware (Sequencer), unabhängig von der Local Control-Einstellung des MOTIF.

* MIDI „Echo“ ist eine Sequencer-Funktion, die sämtliche vom MIDI IN empfangenen Daten wieder über den MIDI OUT ausgibt, sozusagen als „Echo“. Diese Funktion wird manchmal auch als „MIDI Thru“ bezeichnet.

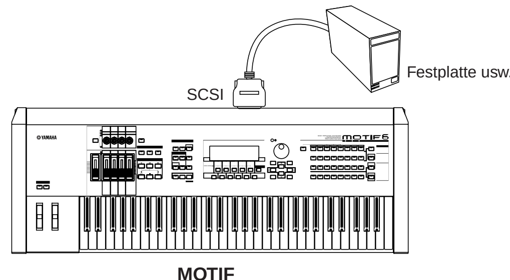
HINWEIS Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der von Ihnen eingesetzten Software.

Spielvorbereitungen

Anschließen an ein externes SCSI-Gerät

Reference (Seite 262)

An diesen SCSI-2 50-Pin-Anschluß (D-Sub, Half-Pitch) können Sie ein externes SCSI-Datenspeichergerät anschließen und damit bequem große Datenmengen sichern und abspeichern. Weitere Einzelheiten über SCSI und den Anschluß von SCSI-Geräten finden Sie auf Seite 64.



HINWEIS Die SCSI ID für den MOTIF und für das angeschlossene SCSI-Gerät stellen Sie im File-Modus ein (Seite 265).

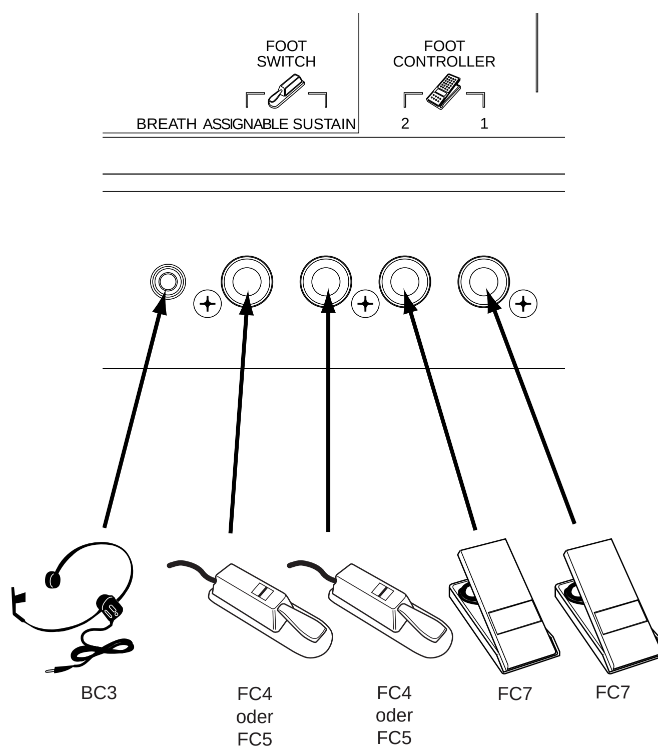
◆ MOTIF-kompatible SCSI-Geräte und -Speichermedien

- Für die Speicherung von Daten durch den MOTIF können nur DOS-formatierte Speichermedien verwendet werden. Vom MOTIF formatierte Speichermedien werden im DOS-Format formatiert.
- Auf einem PC im DOS-Format formatierte Speichermedien können mit dem MOTIF verwendet werden. Für beste Ergebnisse empfehlen wir jedoch die Verwendung von Speichermedien, die durch den MOTIF formatiert wurden.
- Bei der Formatierung durch den MOTIF werden Speichermedien mit einer Kapazität von weniger als 2 GB im FAT16-Format formatiert. Größere Speichermedien werden im FAT32-Format formatiert.
- Mit dem MOTIF können auch MO-Speichermedien der Kapazitäten 128 MB, 230 MB und 540 MB verwendet werden. MO-Speichermedien mit einer Kapazität von 640 MB und mehr können nicht verwendet werden.
- Der MOTIF kann Wechselmedien mit einer Kapazität bis zu 2 GB verwenden. Auch wenn Sie Wechselmedien mit mehr Speicherkapazität anschließen, können durch den MOTIF maximal 2 GB verwendet werden. Darüber hinaus werden alle Wechselmedien im FAT16-Format formatiert; eine Partitionierung ist nicht möglich.
- Wenn ein Speichermedium von 31 GB formatiert wird, dann werden automatisch vier Partitionen zu 7,75 GB erzeugt.

Anschließen verschiedener Controller

Quick Start Guide auf Seite 48

Der MOTIF bietet auf seiner Rückseite verschiedene Buchsen zum Anschluß von Controllern. Dadurch können Sie verschiedene Aspekte des Sounds sowie eine Vielzahl an Funktionen mit zusätzlichen Reglern steuern.



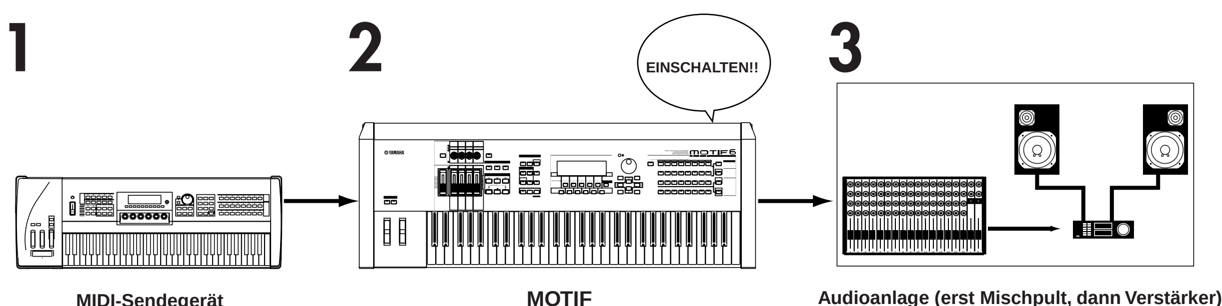
Einschalten des Geräts

Einschaltvorgang

Nachdem Sie alle notwendigen Verbindungen zwischen dem MOTIF und allen anderen Geräten hergestellt haben, vergewissern Sie sich zunächst, daß alle Volume-Regler auf 0 stehen. Schalten Sie dann alle Geräte Ihres Setups nacheinander ein, zuerst die MIDI-Master (Sendegeräte), dann die MIDI-Slaves (Empfangsgeräte) und schließlich die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.). So erreichen Sie einen fehlerfreien Signalfluß vom ersten bis zum letzten Gerät (zuerst MIDI, dann Audio).
Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zuerst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter. Schalten Sie dann erst die Geräte in umgekehrter Reifenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

HINWEIS Falls Sie ein SCSI-Gerät an den MOTIF angeschlossen haben, schalten Sie zuerst das SCSI-Gerät an, und befolgen Sie dann die folgenden Anweisungen. Schalten Sie beim Ausschalten des Setups in diesem Fall das SCSI-Gerät erst nach allen anderen Geräten aus.

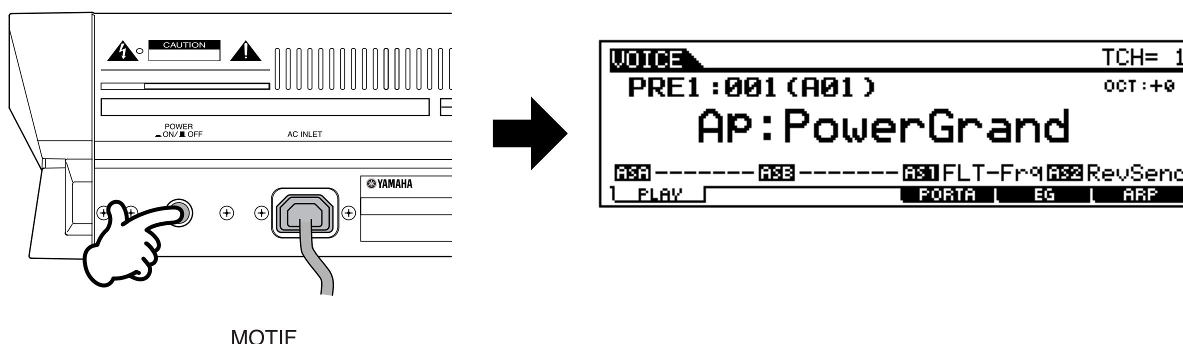
Verwendung des MOTIF als MIDI-Empfänger:



Einschalten des MOTIF

HINWEIS Bevor Sie Ihren MOTIF ein- oder ausschalten, regeln Sie Lautstärke aller angeschlossenen Audiogeräte herunter.

1 Drücken Sie den [POWER]-Schalter.
Nach kurzer Zeit sehen Sie im LCD das Standarddisplay (wird im Utility-Modus mit dem Parameter Power On Mode Display festgelegt).



MOTIF

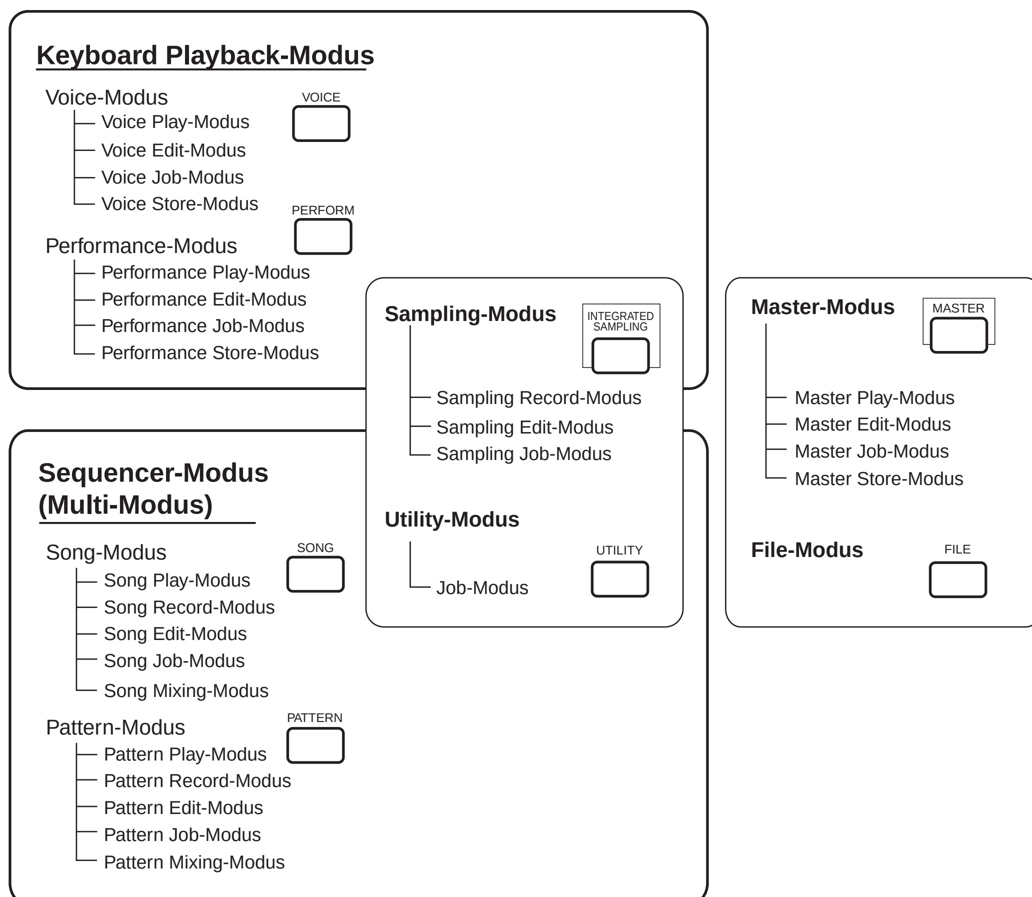
2 Erhöhen Sie die Lautstärke des Audiosystems auf einen geeigneten Pegel.

3 Schieben Sie den MASTER VOLUME-Regler allmählich nach oben, während Sie auf der Tastatur spielen, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Grundlegender Aufbau

Modus

Der MOTIF ist in verschiedene Modi organisiert, wobei jeder dieser Modi eine bestimmte Gruppe von Vorgängen und Funktionen umfaßt.



■ Voice-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 42, Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Quick Start Guide auf Seite 80, Referenz auf Seite 121

● Voice Play-Modus

In diesem Modus können Normal Voices und Drum Voices gespielt werden. Durch die Installation eines optionalen Plug-In-Boards können Sie eine noch größere Auswahl an Voices erhalten.

● Voice Edit-Modus

In diesem Modus können Normal Voices und Drum Voices erstellt und bearbeitet werden.

● Voice Job-Modus

In diesem Modus können Sie Voices kopieren und initialisieren und sonstige ähnliche Vorgänge (Jobs) mit den Voices ausführen.

● Voice Store-Modus

In diesem Modus können Sie bearbeitete Voices als User Voices in den internen Speicher ablegen. Im File-Modus können Sie diese Voices auch auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Gerät speichern (siehe unten).

■ Performance-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 42, Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Quick Start Guide auf Seite 88, Referenz auf Seite 160

- **Performance Play-Modus**
  In diesem Modus können Performances gespielt werden — wobei Sie Voice-Splits, Layer usw. nutzen können.
- **Performance Edit-Modus**
  In diesem Modus können Performances erstellt und bearbeitet werden.
- **Performance Job-Modus**
  In diesem Modus können Sie Performances kopieren und initialisieren und sonstige ähnliche Vorgänge (Jobs) mit den Performances ausführen.
- **Performance Store-Modus**
  In diesem Modus können Sie bearbeitete Performances als User Performances in den internen Speicher ablegen. Im File-Modus können Sie diese Performances auch auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Gerät speichern (siehe unten).

■ Song-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 51, Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Quick Start Guide auf Seite 78, Referenz auf Seite 177

- **Song Play-Modus**
  In diesem Modus können Sie mit Hilfe des Sequencers und seiner verschiedenen Funktionen (z.B. Track Mute/Solo) Songs wiedergeben.
- **Song Record-Modus**
  In diesem Modus können Sie mit Hilfe des Sequencers Ihr Spiel auf der Tastatur als User Song aufzeichnen. Mit dem MOTIF können Sie bis zu 16 einzelne Sequence-Tracks aufnehmen.
- **Song Edit-Modus**
  In diesem Modus können Sie die MIDI-Events jedes einzelnen Tracks des aufgenommenen Songs bearbeiten.
- **Song Job-Modus**
  In diesem Modus können Sie verschiedene Vorgänge mit den Songdaten ausführen, z.B. Kopieren oder Löschen. Und zwar sowohl mit einzelnen Takten als auch mit kompletten Tracks.
- **Song Mixing-Modus**
  In diesem Modus können Sie die Klangerzeugungs-Parameter jedes einzelnen Parts des aufgenommenen Songs einstellen.

■ Pattern-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 51, Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Quick Start Guide auf Seite 100, Referenz auf Seite 215

- **Pattern Play-Modus**
  In diesem Modus können den Sequencer zur Wiedergabe von Patterns verwenden. Sie können mit Hilfe der Patch-Funktion verschiedene Phrases kombinieren, um ein Pattern zu erzeugen.
- **Pattern Record-Modus**
  In diesem Modus können Sie mit Hilfe des Sequencers Ihr Spiel auf der Tastatur als User Phrase (der Grundbaustein für Patterns) aufnehmen. Mit dem MOTIF können Sie bis zu 16 einzelne Sequence-Tracks aufnehmen.
- **Pattern Edit-Modus**
  In diesem Modus können Sie die MIDI-Events jedes einzelnen Tracks der aufgenommenen Pattern Phrase bearbeiten.
- **Pattern Job-Modus**
  In diesem Modus können Sie verschiedene Vorgänge mit den Patterndaten ausführen, z.B. Kopieren oder Löschen. Und zwar sowohl mit einzelnen Takten als auch mit kompletten Tracks.
- **Pattern Mixing-Modus**
  In diesem Modus können Sie die Klangerzeugungs-Parameter jedes einzelnen Parts des aufgenommenen Patterns einstellen.

■ Sampling-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 58, Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Quick Start Guide auf Seite 100, Referenz auf Seite 233

Dieser Modus ist ein Untermodus der Voice/Performance/Song/Pattern-Modi. Drücken Sie in den jeweiligen Modi die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung des Samplings diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.

- **Sampling Record-Modus**
  In diesem Modus können Sie mit dem MOTIF Sounds von einem Mikrofon oder einer anderen Audioquelle aufnehmen.
  Diese Sounds (Samples) können anschließend über die Tastatur in Echtzeit gespielt oder auf dem Song- bzw. Pattern-Track gespeichert werden.
  Darüber hinaus können Sie ein aufgenommenes Sample verarbeiten (z.B. mit Chorus oder mit einem sonstigen Effekt) und anschließend — mit Hilfe der Resampling-Funktion — als neues Sample aufnehmen.
- **Sampling Edit-Modus**
  In diesem Modus können Sie aufgenommene Samples bearbeiten — z.B. ihre Loop Points oder sonstige Parameter einstellen.
- **Sampling Job-Modus**
  In diesem Modus können Sie Samples kopieren und löschen und sonstige ähnliche Vorgänge (Jobs) mit den Samples ausführen.

■ Utility-Modus

**Bedienungsgrundlagen auf Seite 67,
Referenz auf Seite 249**

Dieser Modus ist ein Untermodus der Voice/Performance/Song/Pattern-Modi. Drücken Sie in den einzelnen Modi die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung Ihrer Einstellungen diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.
In diesem Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des MOTIF gelten. Dazu gehören auch MIDI-Einstellungen und allgemeine Setup-Parameter.

● **Utility Job-Modus**
In diesem Modus können Sie die werkseitig vorgenommenen Einstellungen des MOTIF wiederherstellen.

■ Master-Modus

**Grundlegender Aufbau auf Seite 56, Bedienungsgrundlagen auf Seite 68, Quick Start Guide auf Seite 93,
Referenz auf Seite 268**

In diesem Modus können Sie auf einfache Weise die in den Modi Voice, Performance, Song und Pattern häufig verwendeten Einstellungen speichern und durch einfache Bedienvorgänge sofort wieder aufrufen.
Für den Voice- und den Performance-Modus können Sie zusätzliche Einstellungen der Master Keyboard-Funktion vornehmen (z.B. gesonderte Zone-Einstellungen) und diese Einstellungen in einem User Master speichern.

● **Master Play-Modus**
In diesem Modus können Sie den gewünschten User Master für das Spielen des MOTIF auswählen.

● **Master Edit-Modus**
In diesem Modus können Sie die Master-Einstellungen bearbeiten.

● **Master Job-Modus**
In diesem Modus werden verschiedene Jobs für die Master-Einstellungen zur Verfügung gestellt.

● **Master Store-Modus**
In diesem Modus können Sie die Einstellungen für die einzelnen Modi als User Master im internen Speicher ablegen.

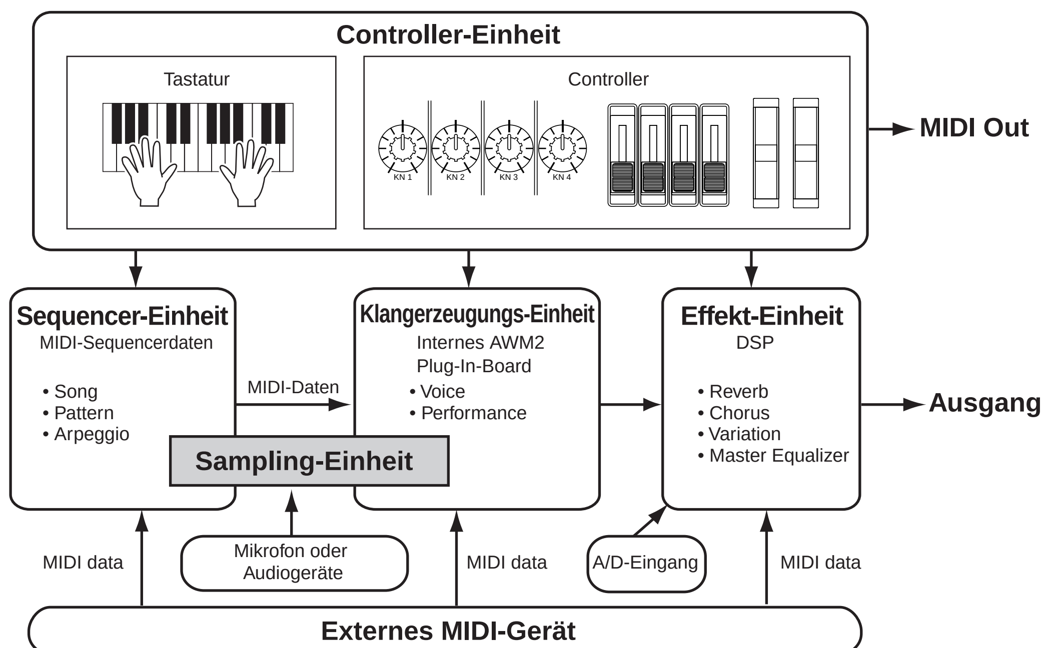
■ File-Modus

**Grundlegender Aufbau auf Seite 63, Bedienungsgrundlagen auf Seite 68, Quick Start Guide auf Seite 97,
Referenz auf Seite 261**

In diesem Modus können Sie alle wichtigen Daten auf eine Speicherkarte (der MOTIF verfügt über einen Speicherkartensteckplatz) oder ein externes SCSI-Speichermedium speichern und von diesen laden.

Systemüberblick

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über die breite Palette der anspruchsvollen und vielseitigen Leistungsmerkmale Ihres MOTIF. Der MOTIF besteht aus mehreren, hier dargestellten Einheiten.



Controller-Einheit

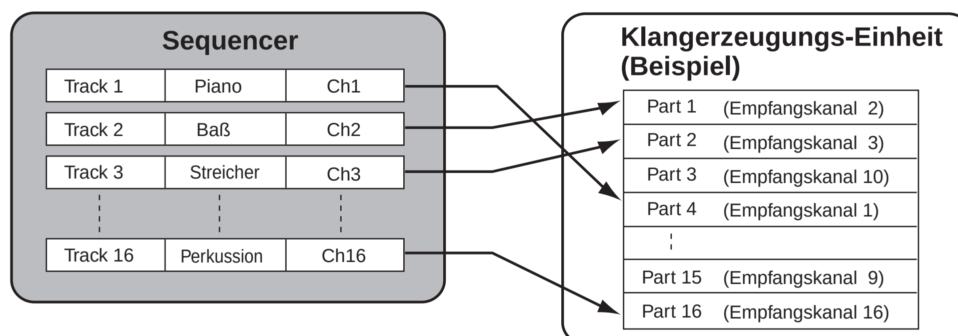
Grundlegender Aufbau auf Seiten 37, 48

Diese Einheit besteht aus der Tastatur, dem Pitch Bend- und Modulationsrad, den Sound Control Knobs usw. Von der Tastatur selbst werden keine Sounds erzeugt. Statt dessen sendet sie beim Spielen Informationen über die Noten, ihre Velocity usw. (MIDI-Daten) an die Klangerzeugung des Synthesizers. Die Controller können zudem auch Control Change-Events senden. Die Informationen von der Tastatur und den Controllern können über den MIDI OUT-Anschluß oder den USB-Anschluß an externe MIDI-Geräte gesendet werden.

Sequencer-Einheit

Grundlegender Aufbau auf Seite 51, Quick Start Guide auf den Seiten 99 ~ 118, Referenz auf den Seiten 177, 215

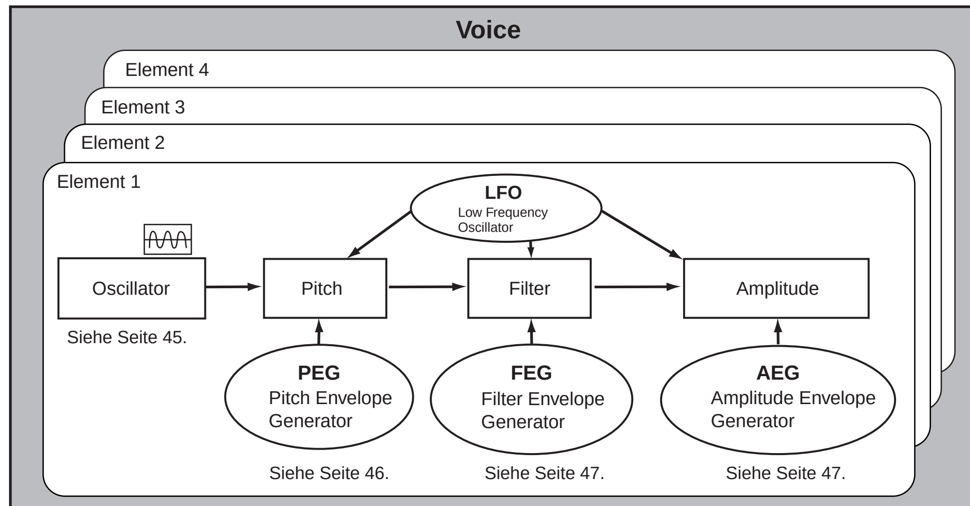
Mit Hilfe dieser Einheit können Sie Songs und Patterns erzeugen, indem Sie die musikalischen Steuerinformationen der Controller-Einheit (MIDI-Daten) aufnehmen/bearbeiten und diese Daten anschließend durch das Senden an die Klangerzeugung wiedergeben.
Die Sequencer-Einheit kann im Song-Modus, im Pattern-Modus und mit Hilfe der Arpeggio-Funktion betrieben werden.
Bei der Wiedergabe eines Songs oder eines Patterns werden die Musikdaten jedes einzelnen Sequence-Tracks entsprechend der Transmit Channel-Einstellungen an die Klangerzeugung gesendet.



HINWEIS Eine Beschreibung der Einzelheiten zu Song/Pattern/Arpeggio finden Sie auf den Seiten 51 und 52.

Klangerzeugungs-Einheit

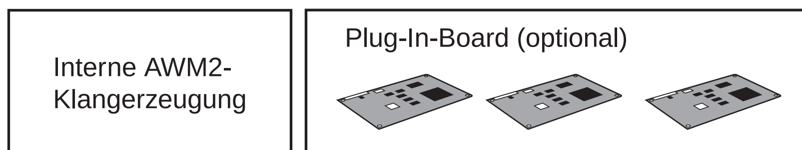
Die Klangerzeugungs-Einheit ist der Geräteteil, von dem die eigentlichen Sounds als Antwort auf die MIDI-Events erzeugt werden, die sie von der Sequencer-Einheit, der Controller-Einheit oder den MIDI IN- oder USB-Anschlüssen empfängt.
Das folgende Beispiel stellt den Signalfluß innerhalb einer Voice dar.



HINWEIS Einzelheiten zur Voice-Struktur finden Sie auf Seite 40.

Integrierte AWM2-Klangerzeugung und optionales Plug-In-Board

Die Klangerzeugung im MOTIF besteht aus den eingebauten AWM2- und optionalen Plug-In-Einheiten.



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein auf gesampleten Wellenformen (Waves) basierendes Synthese-System. Er wird in einer Vielzahl von Yamaha-Synthesizern eingesetzt. Um einen besonders realistischen Klang zu erzielen, werden für jede einzelne AWM2-Voice mehrere Samples realer Instrumente genutzt. Darüber hinaus können Sie die Waves mit einer Vielzahl von Filter-, Envelope Generator-, Modulations- und anderen Parametern bearbeiten.
Mit Hilfe der Sampling-Funktion können Sie mittels Mikrofon oder externer Audiogeräte eigene Waves erzeugen. Diese werden im internen RAM gespeichert und können auf gleiche Weise wie die werkseitig gespeicherten Waves verwendet werden.
Eine Voice kann bis zu vier Waves (Elements) der AWM2-Klangerzeugung nutzen.

HINWEIS AWM2 ist nicht auf allgemeine Musikinstrumente (Normal Voices) begrenzt. Sie können mit AWM2 auch Percussion-Instrumente (Drum Voices) erzeugen. Einzelheiten zu Normal Voices und Drum Voices finden Sie auf Seite 45.

● Plug-In-Board

Plug-In-Boards eröffnen Ihnen enorme Möglichkeiten für den Ausbau von Klangflexibilität und Leistung. Installierte Plug-In-Boards fügen sich nahtlos und transparent in den MOTIF ein - was bedeutet, daß Sie die Sounds und Funktionen genauso nutzen können, als wären sie schon werkseitig in den MOTIF integriert worden.
Im Folgenden werden die für den MOTIF verfügbaren Boards beschrieben.
In einen MOTIF können bis zu drei Plug-In-Boards installiert werden. Plug-In-Boards sind nicht nur Quellen für weitere Voices, sondern auch eigenständige Klangerzeuger und erweitern als solche die Systemeigenschaften wie beispielsweise die maximale Polyphonie. Außerdem ermöglichen diese Boards, neben AWM2 auch andere Synthese-Systeme zu nutzen. Plug-In Voices können auf die gleiche Weise wie interne Voices gespielt werden und sind als Parts in einer Performance verwendbar (Seite 42).
Der MOTIF ist mit dem Modular Synthesis Plug-in System (siehe nächste Seite) kompatibel. Es gibt drei Typen von Plug-In-Boards, die mit dem Modular Synthesis Plug-in System kompatibel sind: Single Part, Multi-Part und Effect Plug-In-Boards. Mit diesen Boards können Sie sich Ihr persönliches System nach Ihren eigenen Wünschen und Ansprüchen an Sounds zusammenstellen.

Übersicht der Plug-In-Boards

● Single Part Plug-In-Boards

Mit Single Part Plug-In-Boards können Sie einen vollständig anderen Synthesizer oder Klangerzeuger in das System integrieren und Voices über eine einzelnen Part des MOTIF wiedergeben.

- **Analog Physical Modeling Plug-In-Board (PLG150-AN)**

Die Analog Physical Modeling(AN)-Synthese reproduziert unter Anwendung modernster Digitaltechniken exakt den Sound von Analogsynthesizern. Mit der Installation dieses Boards erhalten Sie die Möglichkeit einer Echtzeitsteuerung von Vintage Synthesizer-Sounds als auch von Sounds, die uns von der heutigen Club-orientierten Musik bekannt sind.

- **Piano Plug-In-Board (PLG150-PF)**

Dieses Board verfügt über einen großzügigen Wave-Speicher, der speziell für die Reproduktion von Piano-Sounds vorgesehen ist. Ihnen stehen damit 136 Stereosounds zur Verfügung, darunter diverse akustische und elektronische Piano-Sounds mit bis zu 64stimmiger Polyphonie. Sie können auch zwei dieser Karten installieren und die Polyphonie damit auf 128 Stimmen verdoppeln.

- **Advanced DX/TX Plug-In-Board (PLG150-DX)**

Mit diesem Board stehen Ihnen die Sounds des DX7 zur Verfügung. Anstelle einer PCM-Klangerzeugung verwendet dieses Board das leistungsstarke FM-Synthese-System, das auch bei den Synthesizern der DX-Serie eingesetzt wird, um eine außergewöhnlich vielseitige und dynamische Soundgestaltung zu ermöglichen. Die Sounds sind mit DX7-Sounds kompatibel. Das Board kann sogar via MIDI-Bulk-Dump übertragene DX7-Daten empfangen.

- **Virtual Acoustic Plug-In-Board (PLG100-VL, PLG150-VL)**

Die Virtual Acoustic(VA)-Synthese ermöglicht die Simulation (Nachgestaltung) von Sounds akustischer Instrumente in Echtzeit. Dadurch erzielen Sie einen Grad an Realismus, der mit konventioneller PCM-Synthese nicht erreichbar ist. Wenn Sie diese Sounds mit dem als Zubehör erhältlichen MIDI-Wind-Controller (WX5) spielen, können Sie sogar das Spiel auf einem Holzblasinstrument physisch nachempfinden.

● Effect Plug-In-Boards

- **Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH)**

Mit diesem Board können Sie ausgewählte Parts mit Harmonien versehen. Es stehen vier Effekttypen zur Verfügung.
Aus Akkorden, die Sie als MIDI-Daten vorbereitet und gespeichert haben, können automatisch Chor-Parts für Gesang erzeugt werden. Sie können den MOTIF auch wie einen Vocoder nutzen, indem Sie während des Spielens auf der Tastatur in ein angeschlossenes Mikrofon singen.

● Multi-Part Plug-In-Board

Mit Hilfe von Multi-Part Plug-In-Boards können Sie die Voice-Polyphonie des MOTIF weiter ausbauen, indem Ihnen 16 weitere vollständig unabhängige Instrumentalparts zur Verfügung gestellt werden. Mit der Wiedergabe von Sequencer-Tracks über diesen Board-Typ können Sie sich beispielsweise die maximale Polyphonie des MOTIF für Ihr Spiel auf der Tastatur vorbehalten.

- **XG Plug-In-Board (PLG100-XG)**

Bei diesem Plug-In-Board handelt es sich um einen 16-Part XG-Klangerzeuger. Die außerordentliche Vielfalt an Sounds und Effekten dieses Boards kommt Ihnen bei der Wiedergabe von XG/GM-Songdateien zugute.

HINWEIS In absehbarer Zeit werden weitere Plug-In-Boards zur Verfügung stehen.

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

Über das MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

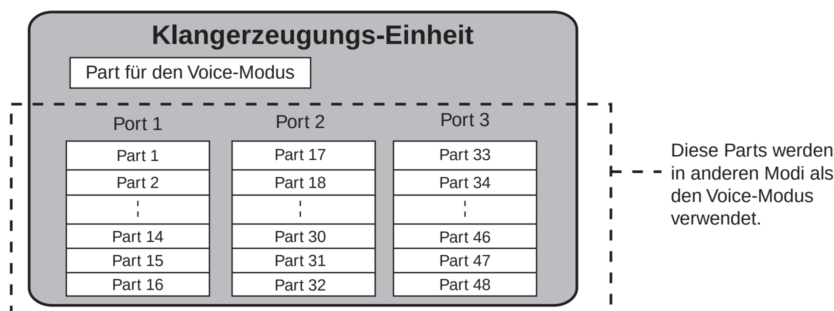
Das Modular Synthesis Plug-in System von Yamaha bietet leistungsfähige Erweiterungs- und Ausbaumöglichkeiten für mit dem Modular Synthesis Plug-in System kompatible Synthesizer, Klangerzeuger und Soundkarten. Damit sind Sie in der Lage, auf einfache und effektive Weise die Vorteile der fortschrittlichsten Synthesizer- und Effekttechnologien zu nutzen und mit den rapiden und vielfältigen Entwicklungen auf dem Gebiet der Musikproduktion Schritt zu halten.

Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie des AWM2-Moduls beträgt 62, zuzüglich der Polyphonie des Plug-In-Boards (falls installiert). Die tatsächlich mögliche Polyphonie hängt jedoch vom Typ des eingesetzten Klangerzeugers, von der Anzahl der Elements in der Voice und von der Polyphonie des Plug-In-Boards ab.
Für AWM2-Voices ist die Maximalzahl von 63 durch die Anzahl der Elements in der Voice zu teilen.

Part-Struktur der Klangerzeugungs-Einheit

Der MOTIF erzeugt seine Sounds (durch die Klangerzeugungs-Einheit) als Antwort auf die MIDI-Events, die er von der Controller-Einheit oder der Sequencer-Einheit empfängt.
MIDI-Events werden auf jeweils einen von 16 Kanälen gesendet. Der MOTIF kann die Events dieser 16 Kanäle empfangen und damit 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiedergeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch umgangen werden, indem weitere MIDI-„Ports" verwendet werden, von denen jeder jeweils wieder 16 Kanäle bietet. Die vielfältigen Soundquellen des MOTIF (interne Klangerzeugung und die Plug-In-Boards) nutzen die drei im Instrument integrierten MIDI-Ports.



Wie in der Abbildung oben dargestellt, können in den Modi (mit Ausnahme des Voice-Modus) bis zu 48 Parts genutzt werden. Im Song-Modus und im Pattern-Modus beträgt die maximale Anzahl der tatsächlich nutzbaren Parts 34. Dies werden wir weiter unten in einigen Beispielen erläutern.

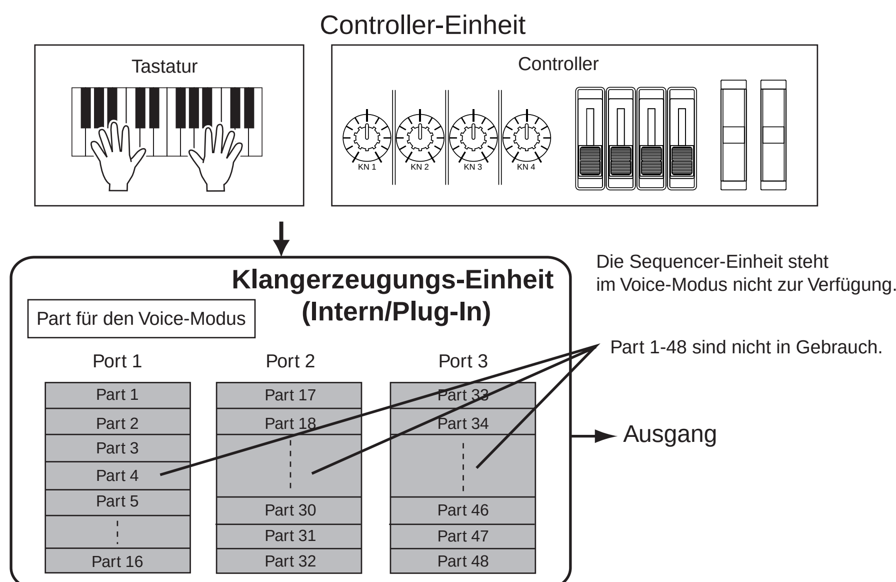
HINWEIS Einzelheiten zu den Modi finden Sie auf Seite 30.

HINWEIS Das USB-Kabel kann bis zu acht separate MIDI-Ports unterstützen. Die Klangerzeugungs-Einheit des MOTIF unterstützt drei separate Ports. Die MIDI Thru-Funktion des MOTIF unterstützt acht separate MIDI-Ports.

HINWEIS Das MIDI-Kabel und das IEEE-Kabel (bei installiertem mLAN8E) können MIDI-Port-Daten nicht verarbeiten.

Zusammenspiel zwischen der Part-Struktur der Klangerzeugungs-Einheit und der Controller-/Sequencer-Einheiten in den einzelnen Modi

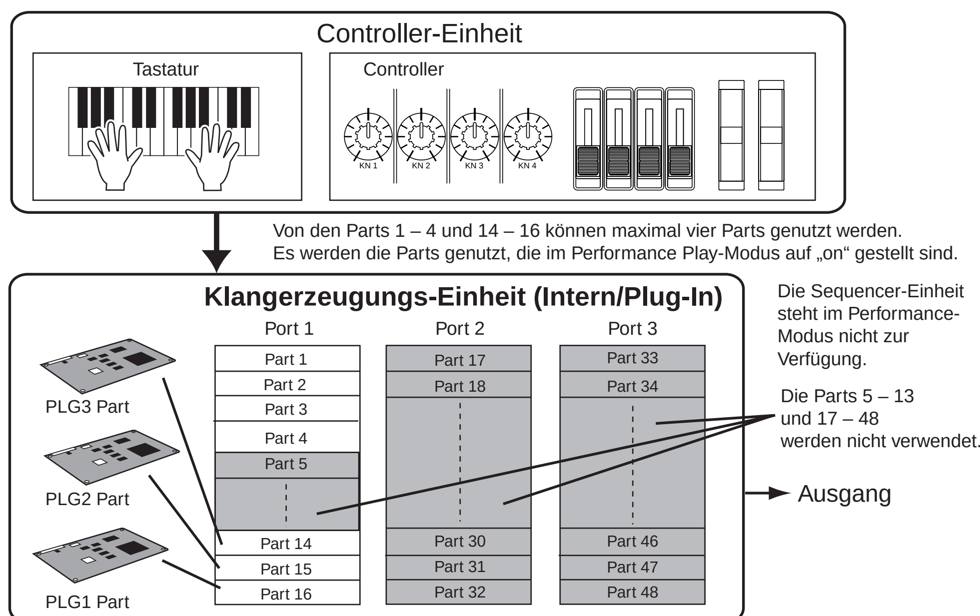
● Voice-Modus



HINWEIS Im Voice-Modus lautet die MIDI-Port-Nummer 1.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board kann im Voice-Modus nicht verwendet werden. Sonstige Plug-In-Boards können jedoch genutzt werden.

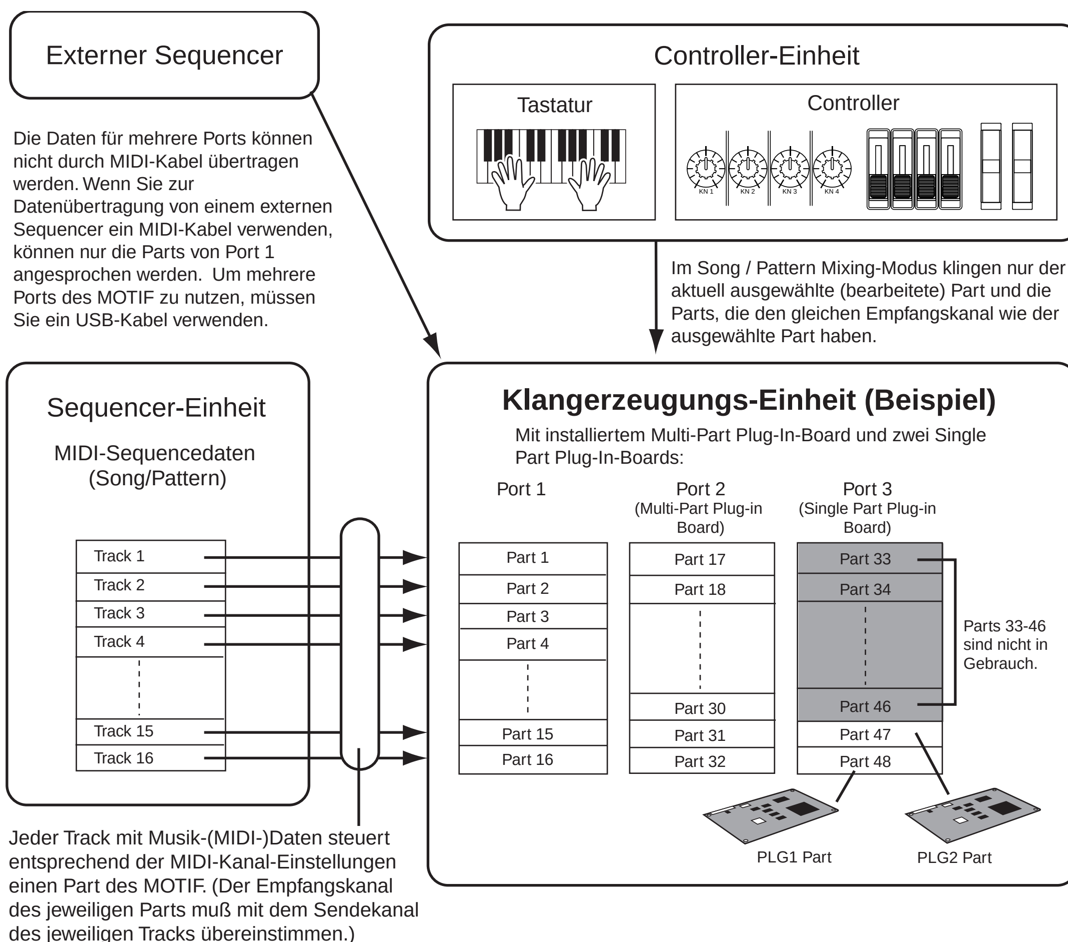
● Performance-Modus



HINWEIS Im Performance-Modus lautet die MIDI-Port-Nummer 1.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board kann im Performance-Modus nicht verwendet werden. Sonstige Plug-In-Boards können jedoch genutzt werden.

● Song/Pattern-Modus



Effekt-Einheit

Diese Einheit des MOTIF wendet Effekte auf das Signal der Klangerzeugung an, wodurch der Sound mit Hilfe einer anspruchsvollen DSP-Technologie (Digital Signal Processing) verarbeitet und verbessert wird.

Effekt-Struktur

Die Effektverarbeitung des MOTIF besteht aus den folgenden Effekteinheiten:

■ System Effects (Reverb, Chorus, Variation)

System Effects werden auf den gesamten Sound angewendet, auf eine Voice, auf eine komplette Performance, auf einen Song usw.
Der Sound jedes einzelnen Parts wird entsprechend seiner eingestellten Send Levels zu den System Effects gesendet. Der verarbeitete Sound (als „wet“ bezeichnet) wird entsprechend seines Return Levels an den Mixer zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten („dry“) Sound zusammengemischt wurde. Durch diese Anordnung können Sie eine optimale Balance zwischen Effektsound und Originalsound der Parts erreichen.

- **Reverb**
  Die Reverb-Effekte verleihen dem Sound einen warmen Charakter, indem sie die komplexen Reflexionen einer realen Umgebung wie z.B. eines Konzertsaals oder eines engen Clubraums simulieren. Es stehen insgesamt 12 Reverb-Typen zur Auswahl.

- **Chorus**
  Die Chorus-Effekte erzeugen mit Hilfe von Modulationen den Sound eines großen Ensembles - als würde ein einzelner Part von mehreren Instrumenten gleichzeitig gespielt. Es stehen insgesamt 25 Chorus-Typen zur Auswahl.

- **Variation**
  Die Variation-Effekte bieten eine Vielzahl von Sound-Transformationen und -Steigerungen. Es stehen insgesamt 25 Variation-Typen zur Auswahl. Im Voice-Modus stehen die Variation-Effekte nicht zur Verfügung.

■ Insertion Effects (1, 2)

Die Insertion Effects können individuell auf die einzelnen Parts angewendet werden.
Insertion Effects werden hauptsächlich genutzt, um einen einzelnen Part direkt zu bearbeiten. Die Intensität des Effekts wird durch Einstellen der Dry/Wet-Balance abgeglichen. Da ein Insertion Effect nur auf einen einzelnen, bestimmten Part wirken kann, sollte er für solche Sounds genutzt werden, die Sie drastisch abwandeln möchten. Indem Sie Wet auf 100 % stellen, können Sie die Effekt-Balance so einstellen, daß nur der Effekt-Sound hörbar ist.
Der MOTIF verfügt über zwei Insertion Effects - einer bietet insgesamt 104 Effekttypen und der andere 25 Effekttypen.

■ Plug-In Insertion Effects

Hierbei handelt es sich um ein spezielles Effekt-System, das nur nach dem Installieren eines Effect Plug-In-Boards verfügbar ist. Im Voice-Modus stehen Plug-In-Board-Effekte nicht zur Verfügung.

■ Master Equalizer

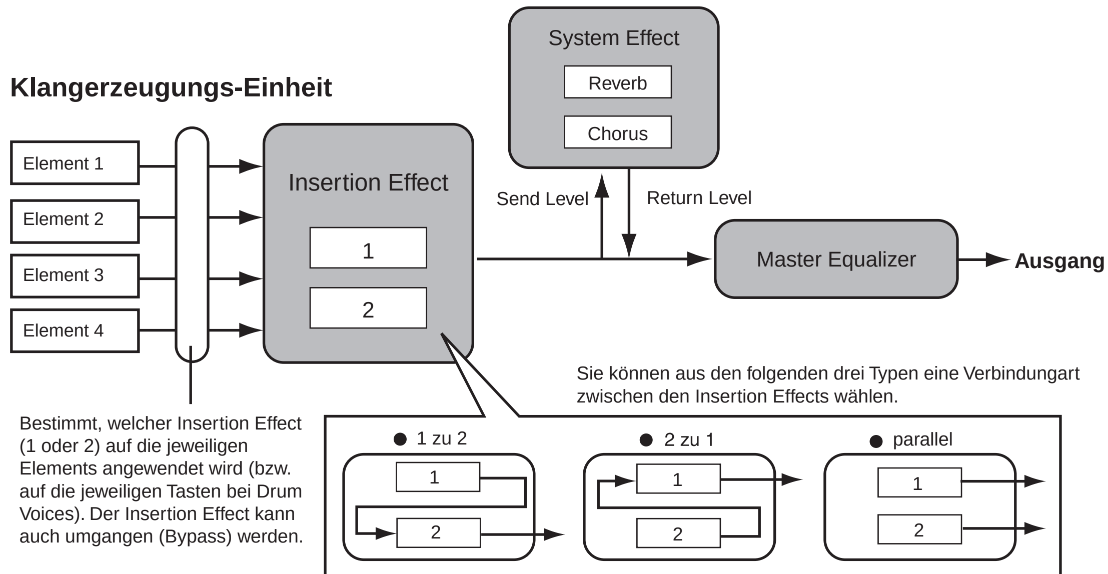
In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von einem Verstärker oder von Lautsprechern ausgegebenen Sound an den besonderen Charakter des Raums anzupassen. Der Sound wird dazu in mehrere Frequenzbänder eingeteilt, und die Korrekturen werden dann durch Anheben oder Senken der Pegel für die einzelnen Bänder durchgeführt.
Das Anpassen des Sounds an das Genre — Klassische Musik etwas edler, Popmusik frischer und Rock-Musik dynamischer — trägt auch dazu bei, die besonderen Eigenheiten der Musik hervorzuheben, und verleiht Ihrer Performance einen noch höheren Genuß.
Der MOTIF besitzt einen hochwertigen digitalen 5-Band-Equalizer.
Die Verstärkung (Gain) der vier Frequenzbänder (von fünf) kann mit Hilfe der vier Regler (Knobs) eingestellt werden.

Effekt-Verbindungen

● Im Voice-Modus:

Referenz auf Seite 137

Sie können aus drei Typen eine Verbindungart zwischen den Insertion Effects wählen.

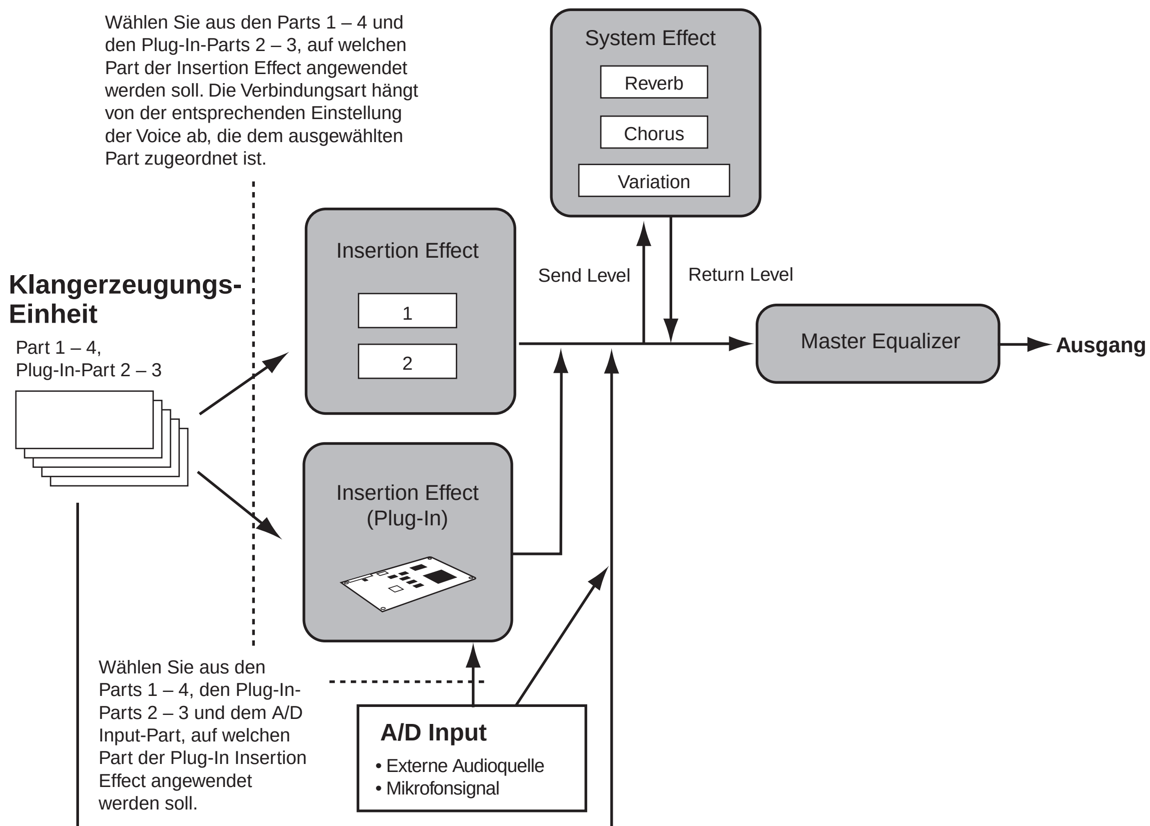


HINWEIS Für Plug-In Voices steht die Parallelverschaltung nicht zur Verfügung.

● Im Performance-Modus:

Referenz auf Seite 169

Die folgende Abbildung zeigt die Verschaltung mit einem in Slot 1 installiertem Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH).

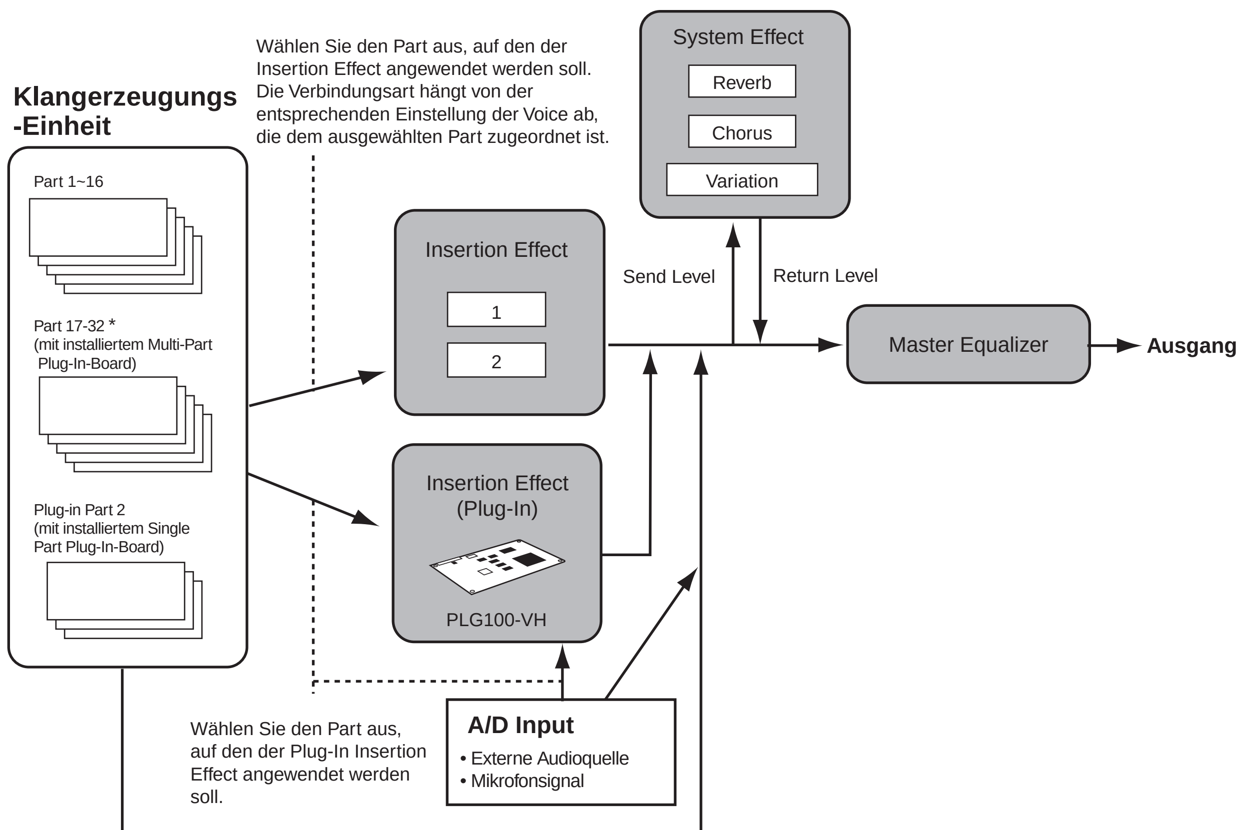


HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden. Eine Installation dieses Boards in Slot 2 oder 3 ist nicht möglich.

● Im Song/Pattern-Modus

Referenz auf Seite 210

Im folgenden Diagramm ist die Verschaltung dargestellt, wenn in Slot 1 das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) und in Slot 3 das Multi-Part Plug-In-Board (PLG-100XG) installiert sind.



* Beachten Sie, daß der Insertion Effect, der Insertion Effect (Plug-In) und der System Effect nicht auf die Parts 17 bis 32 angewendet werden können (bei Verwendung des Multi-Part Plug-In-Boards). Die Signale der Parts 17 bis 32 werden direkt an den Master Equalizer gesendet.

HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden. Eine Installation dieses Boards in Slot 2 oder 3 ist nicht möglich.

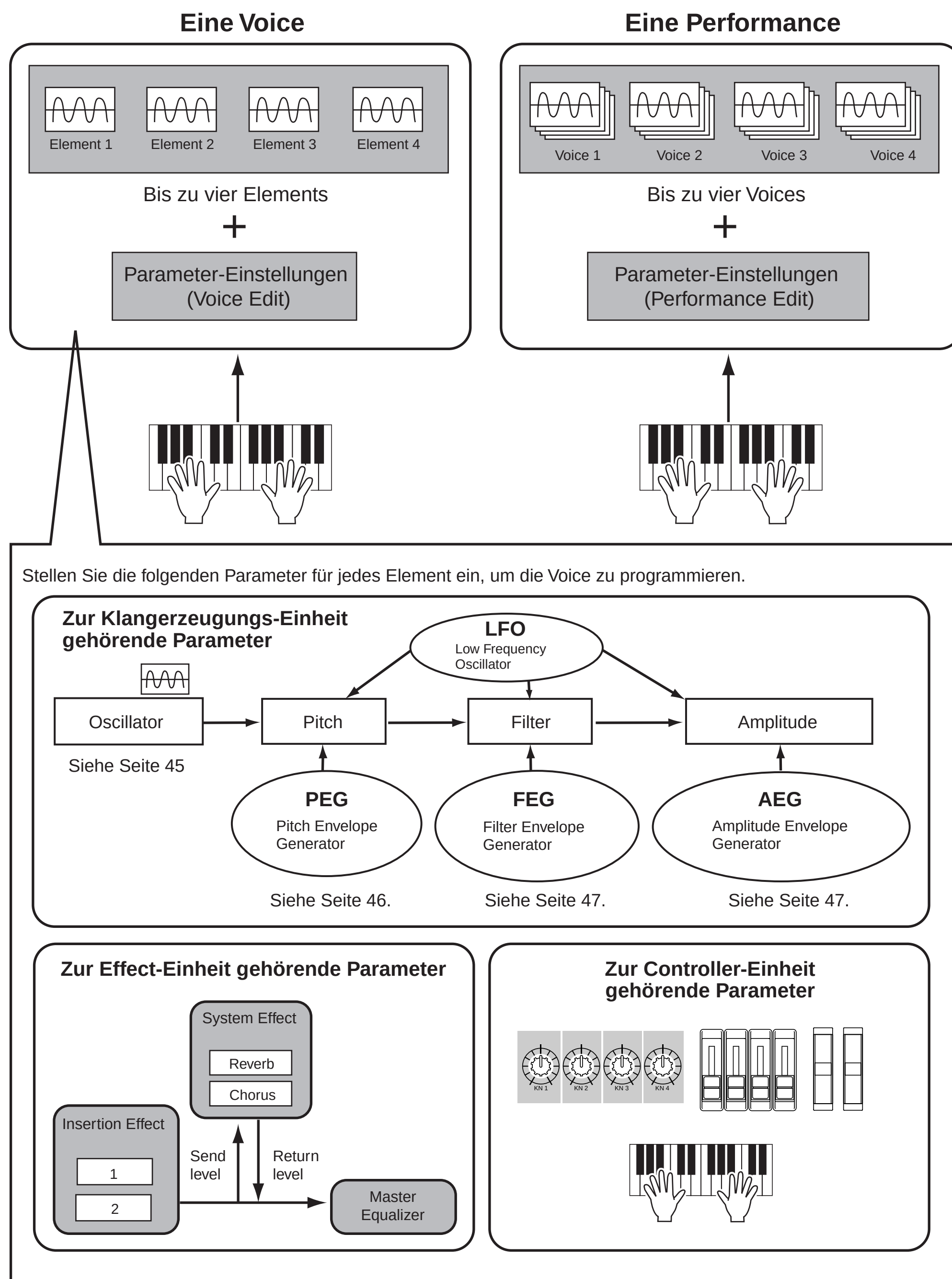
HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board (PLG100-XG) kann nur in Slot 3 installiert werden. Eine Installation dieses Boards in Slot 1 oder 2 ist nicht möglich.

Hauptfunktionen

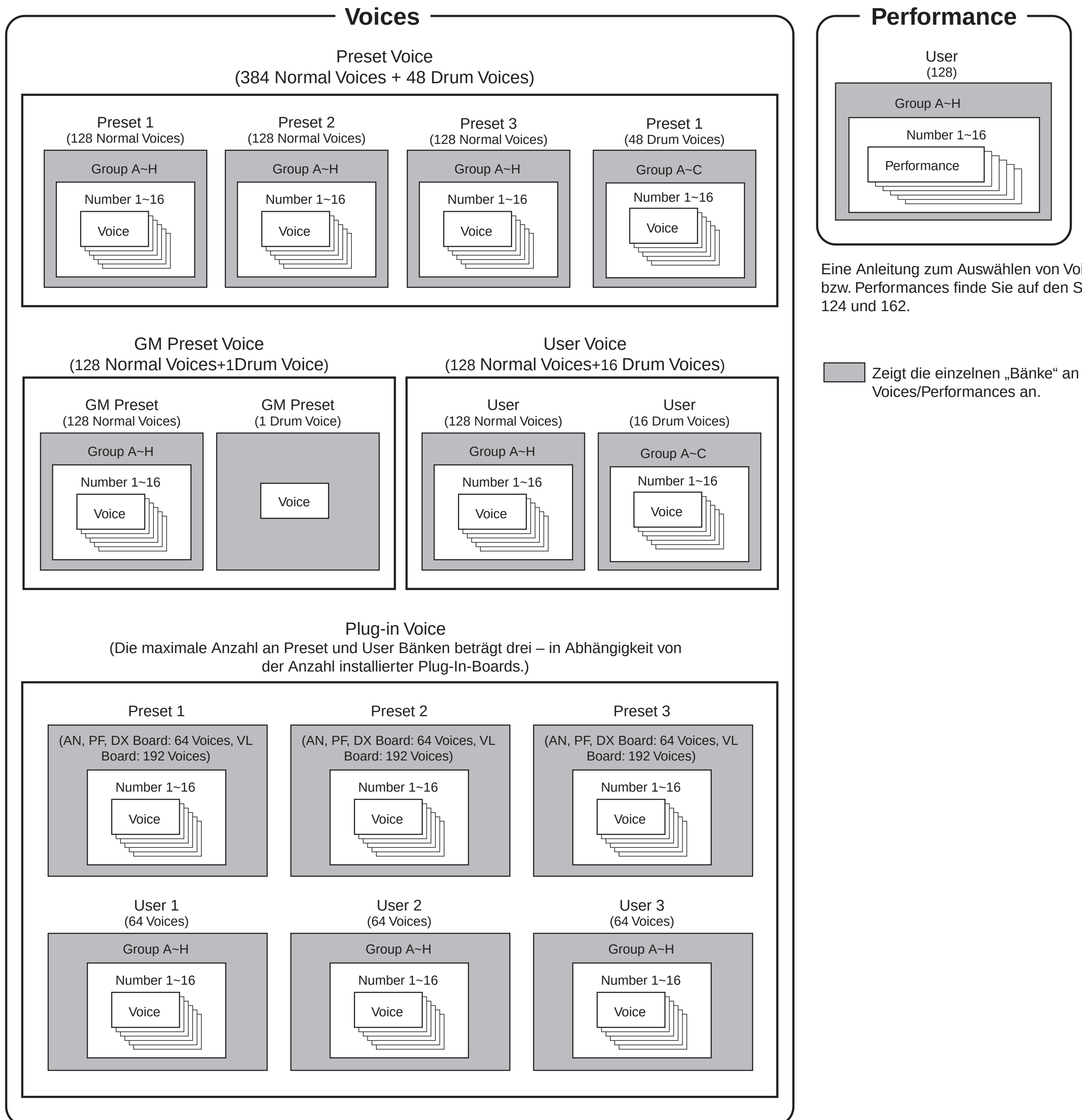
Voices und Performances

Quick Start Guide auf den Seiten 80, 88, Referenz auf den Seiten 121, 160

Eine Voice ist der Hauptsound des MOTIF, sie setzt sich aus einer Vielzahl an Parametereinstellungen zusammen. Jede Voice kann aus bis zu vier einzelnen Elements bestehen, wobei jedes eine Wave (Wellenform) hoher Qualität oder einen Grundsound darstellt.
Eine Performance ist ein Programm, in dem mehrere Voices (Parts) in einem Layer oder in anderen Konfigurationen miteinander kombiniert werden. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen.



Im Voice Play-Modus können Sie eine beliebige der Voices auswählen und spielen. Im Performance Play-Modus können Sie eine beliebige der Performances auswählen und spielen.
Die Abbildung auf der vorhergehenden Seite zeigt die Struktur einer Voice bzw. Performance. Die folgende Abbildung zeigt die gesamte Speicherstruktur aller Voices und Performances. Beide Abbildungen zusammen dienen Ihnen zum besseren Verständnis der Struktur der Voices und Performances des MOTIF. Mit Hilfe dieser zwei Abbildungen können Sie die Struktur der Voice bzw. Performance besser verstehen.

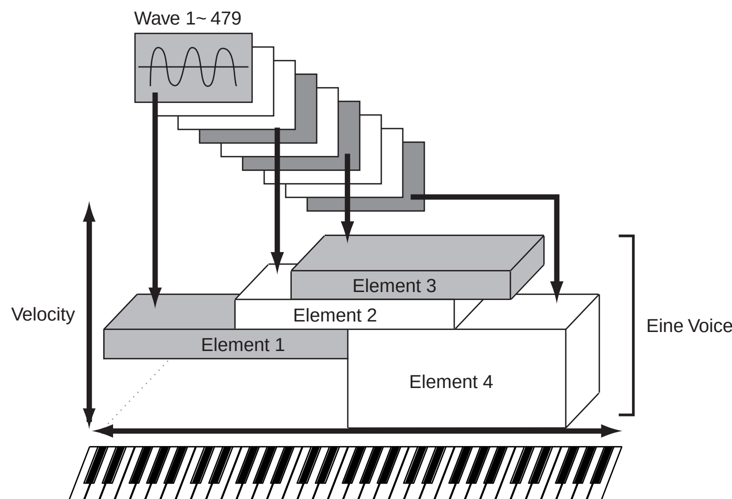


Eine Anleitung zum Auswählen von Voices bzw. Performances finde Sie auf den Seiten 124 und 162.

Zeigt die einzelnen „Bänke“ an Voices/Performances an.

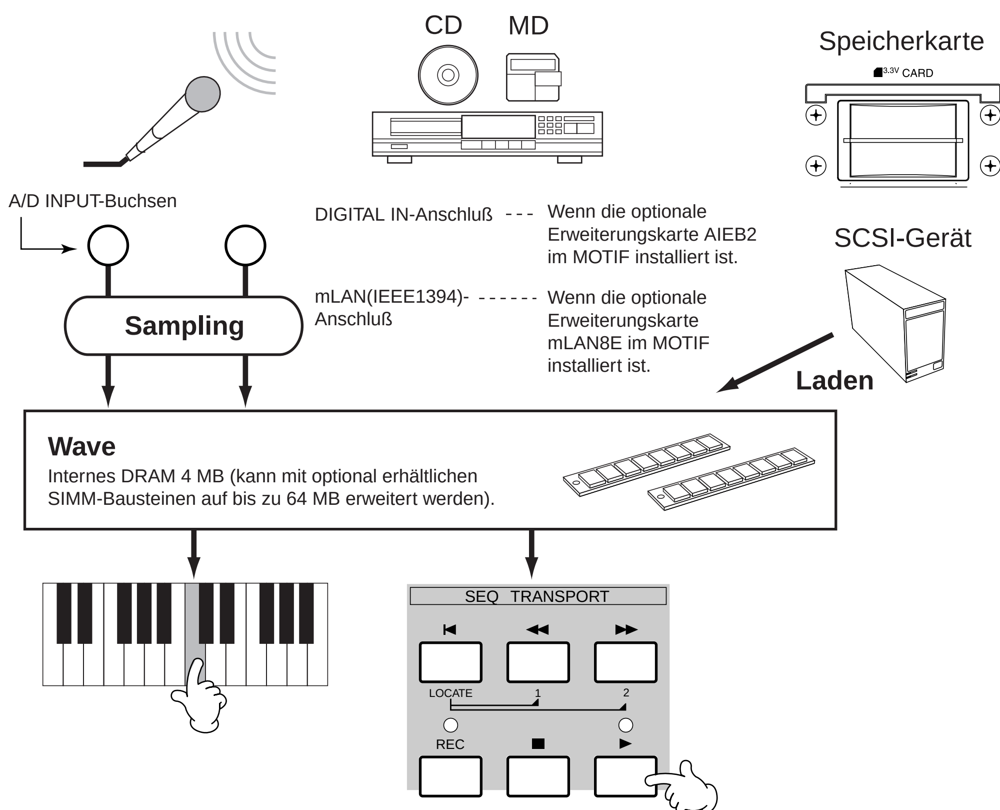
Waves und Elements

Waves sind Wellenformen, aus denen die Elements aufgebaut werden, die wiederum eine Voice bilden. Insgesamt stehen Ihnen 1309 Waves höchster Qualität zur Verfügung. Wie in der folgenden Abbildung gezeigt wird, wählen Sie zur Erstellung einer Voice zunächst die Wave aus, die Sie als Element benutzen möchten, und stellen dann die zugehörigen Level-, Pitch-, Filter- und anderen Parameter ein.



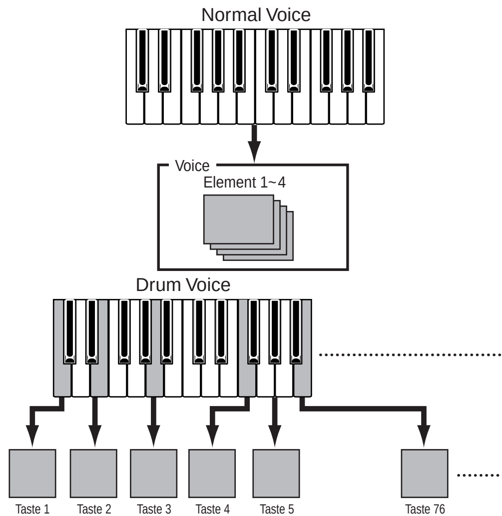
User Waves — Samples

Eine sehr leistungsfähige Funktion des MOTIF ist die Möglichkeit des Imports externer Audiosamples (beispielsweise von WAV/AIFF-Dateien von einem Computer) sowie die Aufzeichnung von Audiodaten — und ihre Verwendung als Instrumentensounds. Sie können Waves über Mikrofon oder von Audiogeräten mit Line-Pegel aufzeichnen, Sie können aber auch auf einer Speicherkarte oder einem externen SCSI-Gerät gespeicherte Waves laden.
Die Waves können dann bearbeitet und Tasten auf der Tastatur zugewiesen werden. Sie können sie mit der Tastatur spielen oder als Parts eines Songs bzw. Patterns zuweisen.

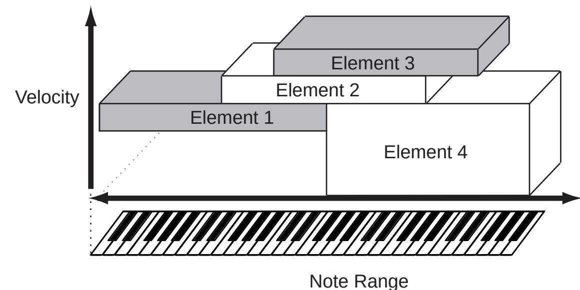


Normal Voice und Drum Voice

Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normal Voices und Drum Voices. Normal Voices repräsentieren meist Sounds von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Eine Sammlung derart zugewiesener Percussion- bzw. Drum-Waves oder Normal Voices bezeichnet man als Drum Kit.



(Velocity Response, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen.
Zum Beispiel können Sie einem Element einen oberen Tastaturbereich und einem anderen einen tieferen Bereich zuordnen. So können Sie in ein und derselben Voice zwei verschiedene Sounds für verschiedene Tastaturbereiche einrichten, oder Sie lassen die beiden Elementbereiche überlappen, so daß die Sounds in einem bestimmten Bereich übereinandergelegt werden. Darüber hinaus können Sie jedes Element so einstellen, daß es nur auf eine bestimmte Velocity reagiert, so daß das eine Element bei weicheren Tastenanschlägen klingt und das andere nur bei härterem Anschlag aktiv wird.



GM Voice

GM ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde vorrangig dafür konzipiert, daß alle Songs, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät — unabhängig von Hersteller und Modell — nahezu genauso klingen. Die GM Voice-Bank des MOTIF wurde für die Wiedergabe von GM-Songs entworfen. Beachten Sie jedoch, daß der Sound möglicherweise nicht exakt mit dem des originalen Klangerzeugers übereinstimmt.

Voice-Struktur

Eine Voice besteht aus den Modulen Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude, LFO und verschiedenen anderen Parametern, wie auf Seite 42 gezeigt wurde.
Sie können den Grundcharakter der Voice durch die Einstellung der folgenden vier Parameter erzeugen.

■ Oscillator

Referenz auf Seite 137

Dieses Modul gibt die Wave jedes Elements aus.
Hier können Sie den Notenbereich jedes Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die Anschlagsempfindlichkeit

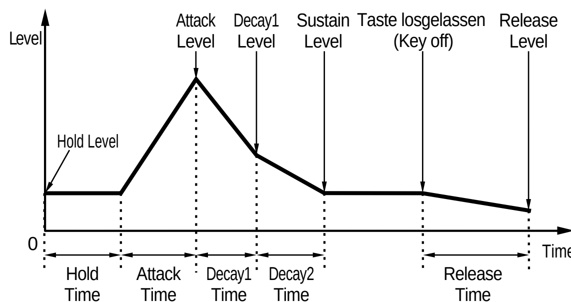
■ Pitch

Referenz auf Seite 138

Dieses Modul steuert die Tonhöhe (Pitch) jedes Element-Signals am OSC-Ausgang. Sie können Elements verstimmen, Pitch Scaling anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator – Pitch-Hüllkurvengenerator) können Sie auch einen zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern.

● PEG (Pitch Envelope Generator)

Mit dem PEG können Sie die Tonhöhenänderung vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie rechts dargestellt, definieren Sie die Pitch Envelope (Pitch-Hüllkurve) durch fünf Time-Parameter (Zeitdauer oder Geschwindigkeit der Änderung) und fünf Level-Parameter (zu erreichende Tonhöhe). So können Sie automatische Tonhöhenänderungen erzeugen. Natürlich können Sie die PEG-Parameter für jedes Element anders einstellen.



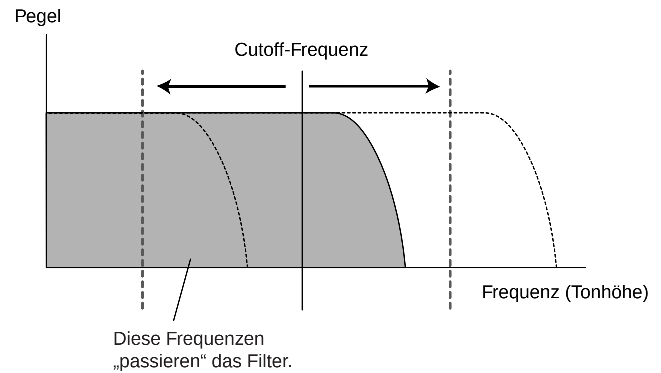
■ Filter

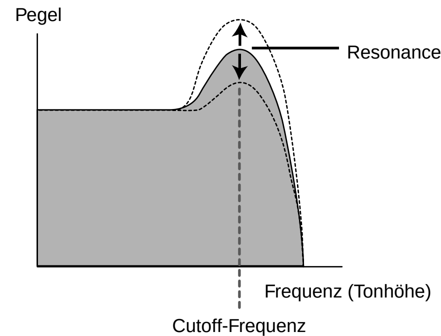
Quick Start Guide auf Seite 84, Referenz auf Seite 140

Dieses Modul bearbeitet den Klang jedes Element-Signals am Pitch-Ausgang, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich des Sounds begrenzt wird. Sie können auch den Filter Envelope Generator (FEG – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen, um die Arbeitsweise des Filters über die Zeit zu steuern — dadurch können Sie dynamische Änderungen der Klangfarbe erzeugen.

● Cutoff-Frequenz und Resonanz

Filter beeinflussen den Klang, indem sie die Signalkomponente unterhalb einer bestimmten Frequenz durchlassen und sie oberhalb dieser Frequenz begrenzen. Diese Frequenz wird Cutoff-Frequenz (Cutoff Frequency) genannt. Durch Einstellen der Cutoff-Frequenz können Sie einen relativ helleren oder dunkleren Sound erzeugen. Der Parameter, der den Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz verstärkt, wird Resonanz (Resonance) genannt. Durch Anheben der Obertöne in diesem Bereich kann so ein „spitzer" Klang erzeugt werden, der den Sound heller und schärfer klingen läßt.





● Informationen zu den wichtigsten Filtertypen

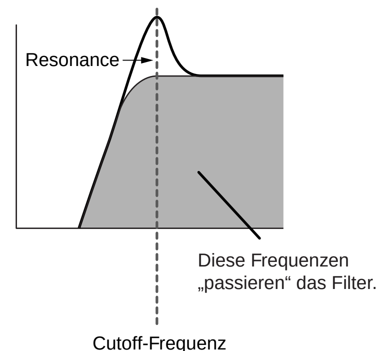
Das Low Pass Filter (Tiefpaßfilter) wird in der oberen Abbildung dargestellt — der MOTIF bietet jedoch auch andere Filtertypen. In diesem Abschnitt werden Ihnen die vier Filtertypen vorgestellt.

- **Low Pass Filter (Tiefpaßfilter) (siehe oben)**

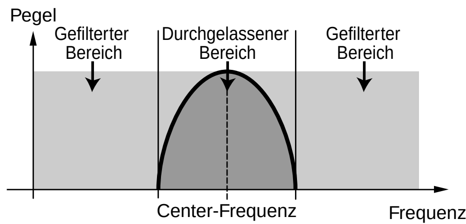
Dieser läßt nur Signale unterhalb der Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonanz-Parameter (Resonance) verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen.

- **High Pass Filter (Hochpaßfilter)**

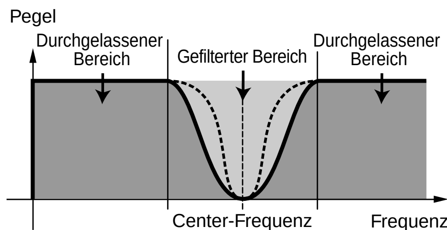
Dieser läßt nur Signale oberhalb der Cutoff-Frequenz durch. Sie können dann den Resonanz-Parameter (Resonance) verwenden, um dem Sound mehr Charakter zu verleihen.



- **Band Pass Filter (Bandpaßfilter)**
  Dieser läßt lediglich ein Signalband um die Cutoff-Frequenz herum durch. Die Breite dieses Bandes kann variiert werden.

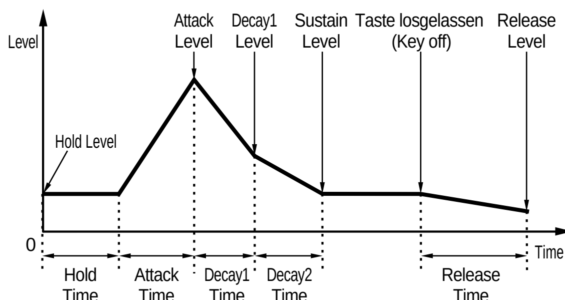


- **Band Elimination Filter (Bandsperrfilter)**
  Dieser dämpft ein Signalband um die Cutoff-Frequenz, läßt aber alle anderen Signale durch.



● **FEG (Filter Envelope Generator)**

Mit dem FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie die Klangfarbenänderung vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie rechts dargestellt, definieren Sie die Filter Envelope (Filterhüllkurve) durch fünf Time-Parameter (Zeitdauer oder Geschwindigkeit der Änderung) und fünf Level-Parameter (für die Stärke der Filterung). Sobald Sie eine Taste anschlagen, ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend dieser Hüllkurveneinstellungen. So können Sie zum Beispiel automatische Wah-Effekte erzeugen. Natürlich können Sie die FEG-Parameter für jedes Element anders einstellen.



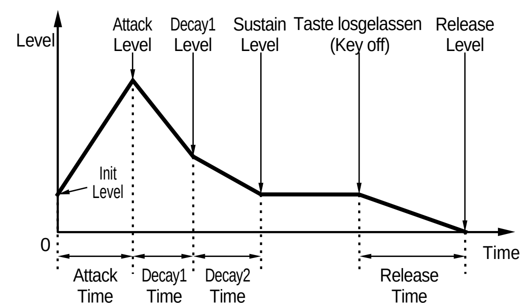
■ Amplitude

Referenz auf Seite 145

Dieses Modul regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) für jedes Element-Signal am Filter-Ausgang. Die Signale werden dann an die Effekt-Einheit gesendet. Mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen.

● **Amplitude EG (Envelope Generator)**

Mit Hilfe des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie den Lautstärkeverlauf vom Augenblick des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Wie rechts dargestellt, definieren Sie die Amplitude Envelope (Amplitudenhüllkurve) durch fünf Time-Parameter (Zeitdauer oder Geschwindigkeit der Änderung) und fünf Level-Parameter (für die Lautstärke). Nach Anschlagen einer Taste ändert sich die Lautstärke entsprechend dieser Hüllkurveneinstellungen. Natürlich können Sie die AEG-Parameter für jedes Element anders einstellen.



■ LFO (Low Frequency Oscillator)

Referenz auf Seite 147

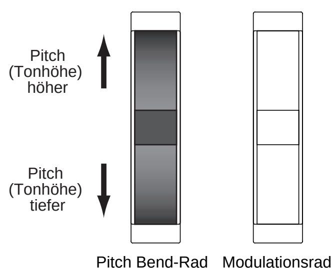
Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz (englisch: Low Frequency). Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Der LFO kann für jedes Element unabhängig eingestellt werden; er kann aber auch für alle Elements global eingestellt werden.

Regler und Controller

Der MOTIF bietet Ihnen eine erstaunliche Vielzahl an Steuerungsoptionen. Er ist nicht nur mit den herkömmlichen Pitch Bend- und Modulationsrädern ausgestattet, er bietet auch spezielle Dreh- und Schieberegler sowie auf der Rückseite Buchsen für den Anschluß von Fußcontrollern und Fußschaltern. Auf der Rückseite können Sie Controller anschließen, um verschiedene Parameter mit dem Fuß oder auch manuell zu steuern.
In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen der einzelnen Regler und Controller erläutert.

Pitch Bend-Rad

Die vorrangige Funktion dieses Controllers ist die Steuerung der Tonhöhe (Pitch).
Drehen Sie das Rad auf- oder abwärts, um die Tonhöhe nach oben oder unten zu „verbiegen“ (englisch: Bend).

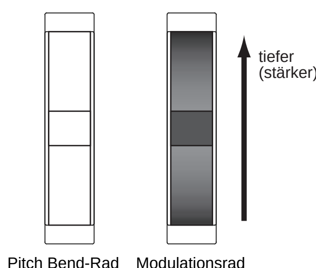


HINWEIS Der Regelbereich des Pitch Bend-Rads (die Pitch Bend Range) ist für jede Voice separat einstellbar (Seite 132). Sie können dem Pitch Bend-Rad auch andere Parameter zuordnen (Seite 134).

HINWEIS Auch wenn dem Rad ein anderer Parameter zugewiesen ist, werden bei Benutzung des Rads weiterhin Pitch Bend-Events über MIDI OUT gesendet.

Modulationsrad

Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist die auf den Sound angewendete Modulation.

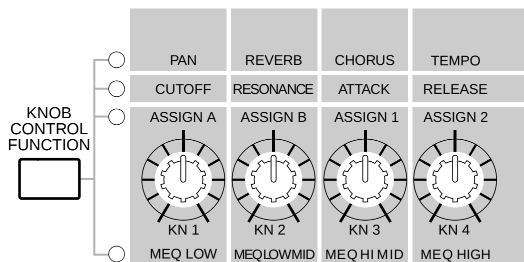


HINWEIS Sie können die Modulationstiefe auch vorweg einstellen. Dem Rad können auch andere Parameter zugeordnet werden, zum Beispiel Volume (Lautstärke) oder Pan (Panorama-Position) (Seite 134).

Regler (Knobs)

Mit Hilfe dieser Regler (englisch: Knobs) können Sie verschiedene Soundaspekte der Voice in Echtzeit ändern, also während Ihres Spiels. Drehen Sie einen Regler nach rechts, so vergrößern Sie den Wert; drehen Sie ihn nach links, so verkleinern Sie den Wert. Wenn Sie auf die Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] drücken, können Sie verändern, welche jeweilige Funktions- oder Parametergruppe den Reglern zugewiesen werden soll. Durch Auswahl der Gruppe ASSIGN (A, B, 1, 2) können Sie die zu steuernden Funktionen selbst zuweisen.

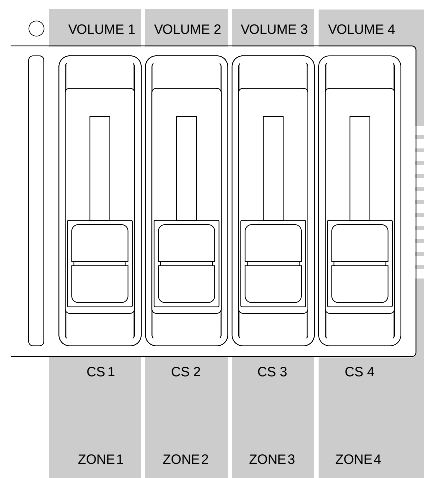
HINWEIS Allgemeine Systemparameter sind den Reglern [A] und [B] (Seite 256) zugewiesen. Voice-spezifische Parameter sind den Reglern [1] und [2] (Seite 132) zugewiesen. Die Regler [1] und [2] können auch als Control Set Source verwendet werden.



HINWEIS Für jede Voice sind hier jeweils geeignete Parameter zugewiesen. Durch Drehen der Regler [1] und [2] verändern Sie die Werte dieser Parameter um einen bestimmten Betrag. Wenn die betreffenden Parameter jedoch schon auf ihrem Tiefst- bzw. Höchstwert stehen, dann können Sie den Parameter nicht darüber hinaus verändern.

Control Sliders (CS)

Im Voice-Modus werden diese Schieberegler für die Steuerung der Lautstärke jedes einzelnen der vier Elements verwendet. Im Performance-Modus werden diese Regler für die Steuerung der Lautstärke der vier Parts verwendet. Im Song- bzw. Pattern-Modus können Sie mit Hilfe dieser Regler die Lautstärke der Tracks (Parts) steuern, deren Trackgruppe aktuell ausgewählt ist.



Wenn die Tracks (Parts) 1 – 4 ausgewählt sind:	1	2	3	4
Wenn die Tracks (Parts) 5 -8 ausgewählt sind:	5	6	7	8
Wenn die Tracks (Parts) 9 -12 ausgewählt sind:	9	10	11	12
Wenn die Tracks (Parts) 13 -16 ausgewählt sind:	13	14	15	16

Wenn der Zone Switch im Master Play-Modus auf „on“ gestellt ist, können diesen Schiebereglern verschiedene Funktionen (Control Number) zugewiesen werden (Seite 273).

Fußcontroller

Einem an die Buchsen FOOT CONTROLLER (Seite 18) auf der Rückseite angeschlossenen Fußcontroller (Sonderzubehör, z. B. FC7) können verschiedene Controller-Parameter zugewiesen werden. Dadurch haben Sie beide Hände frei, um auf der Tastatur zu spielen (oder um andere Regler zu bedienen) — was besonders praktisch ist, wenn Sie live spielen.

HINWEIS Die Parameter für den Fußcontroller sind für jede Voice separat einstellbar.

Fußschalter (assignable – zuweisbar)

Eine Reihe von Parametern können Sie einem an der Buchse FOOT SWITCH ASSIGNABLE (Seite 18) angeschlossenen Fußschalter (z. B. Yamaha-Zubehör FC4 oder FC5) zuweisen. Dieser Fußschalter eignet sich für Schalter-ähnliche Parameter (ein/aus), wie zum Beispiel Portamento Switch, das Erhöhen oder Vermindern einer Voice- oder Performance-Nummer, das Starten oder Stoppen des Sequencers oder das Halten des Arpeggiators.

HINWEIS Der dem Fußschalter zugewiesenen Parameter wird im Utility-Modus (Seite 256) festgelegt.

Fußschalter (Sustain)

Ein als Zubehör erhältlicher Fußschalter FC4 oder FC5, den Sie auf der Rückseite an die Buchse SUSTAIN (Seite 18) anschließen, können Sie als Sustain-Pedal verwenden — welches besonders für Piano- und Streicher-Voices nützlich ist.

HINWEIS Der SUSTAIN-Buchse können Sie keine andere Funktion zuweisen.

Breath Controller

Auf der Rückseite können Sie an die Buchse BREATH (Seite 18) den optionalen Breath Controller (BC3) anschließen. Damit können Sie dann zahlreiche Parameter des MOTIF steuern, besonders solche, die für die Simulation von Blasinstrumenten relevant sind (Dynamik, Timbre, Pitch usw.).
Der Breath Controller eignet sich ideal für die realistische Spielweise von Blasinstrument-ähnlichen Voices.

HINWEIS Die Parameter des Breath Controllers sind für jede Voice separat einstellbar.

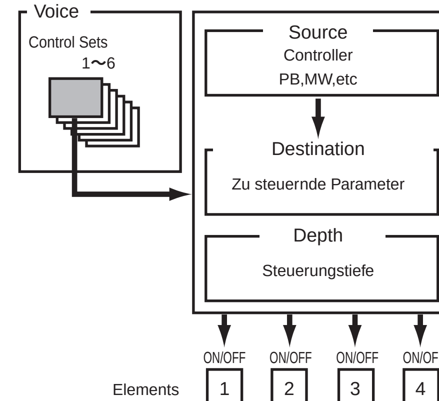
Aftertouch

Mit Aftertouch können Sie den Sound ändern (z. B. ihn mit Vibrato versehen), indem Sie zusätzlichen Druck auf eine bereits gedrückt gehaltene Taste ausüben. Diese Funktion verleiht Ihnen weitere Ausdrucks- und Steuerungsmöglichkeiten – in Echtzeit. Mit Aftertouch können Sie eine Vielzahl von Parametern steuern (Seite 134).

Control Sets

Neben ihren Standardparametern können dem Aftertouch, den Controllern und einigen der Regler des Bedienfelds verschiedene Parameter zugewiesen werden – wie auf Seite 48 erläutert. Sie können beispielsweise dem Modulationsrad die Resonance zuweisen und den Aftertouch für die Steuerung des Vibratos einstellen. Die Parameterzuweisung steht Ihnen vollkommen frei und sollte nur von dem Sound abhängen, den Sie spielen möchten.
Ein Gruppe solcher Zuweisungen bezeichnet man als Control Set. Wie die folgende Abbildung zeigt, können Sie jeder Voice bis zu sechs verschiedene Control Sets zuordnen.
Innerhalb eines Control Sets bezeichnet man den Controller/Regler als die Source (Src; englisch für: Quelle) und den jeweils gesteuerten Parameter als die Destination (Dest; englisch für: Ziel). Manche der verfügbaren Dest-Parameter betreffen die Voice als Ganzes, während andere nur auf bestimmte Elements der Voice wirken. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Controller-Liste der separaten Datenliste.

HINWEIS Einzelheiten zu den verfügbaren Dest-Parameter sind in der Destination-Parameterliste in der separaten Datenliste zu finden.

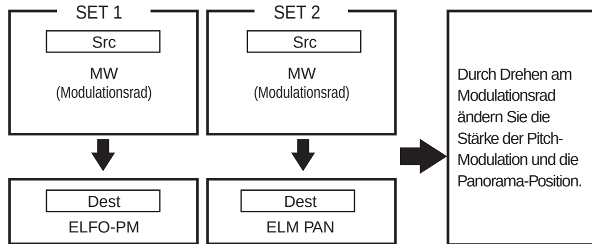


HINWEIS Die Element Switches (Seite 134) werden deaktiviert, wenn der Dest-Parameter nicht elementspezifisch ist (also für die Dest-Parameter 00 bis 33).

■ Verwenden einer Source für die Steuerung verschiedener Destinations

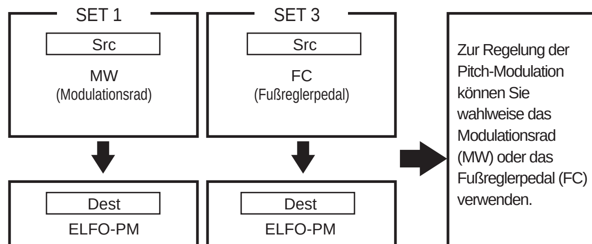
Durch Anlegen von Control Sets können Sie Sounds auf vielfache Weise ändern.
Stellen Sie zum Beispiel den Parameter Src (Source) für Control Set 1 auf MW (Modulation Wheel – Modulationsrad) und den Parameter Dest (Destination) auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth – Pitch-Modulationstiefe des Element-LFOs) ein. Legen Sie dann den Parameter Src für Control Set 2 ebenfalls auf MW, doch den Parameter Dest diesmal auf ELM PAN (Element Pan – Panoramaposition des Elements)

fest. Sie müssen außerdem das Element, das Sie steuern möchten, und den Parameter Depth (die Tiefe oder Intensität der Steuerungswirkung) eingeben.
Wenn Sie in diesem Beispiel das Modulationsrad nach oben drehen, wird die Pitch-Modulation stärker und die Panoramaposition des Elements verschiebt sich von links nach rechts. So können Sie den Sound auf unterschiedliche Art ändern, indem Sie einfach einen einzelnen Controller bedienen.



■ Verwenden verschiedener Sources für die Steuerung einer Destination

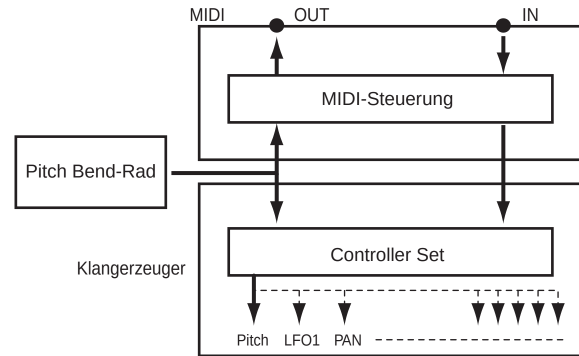
In Fortsetzung des obigen Beispiels erzeugen Sie nun ein weiteres Control Set, in dem Sie Src auf FC (Fußcontroller) und Dest auf ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) einstellen. Geben Sie auch hier wieder das zu steuernde Element und die gewünschte Steuerungsintensität (Depth) an.
Damit haben Sie die Pitch-Modulation sowohl dem Modulationsrad als auch dem Fußcontroller zugewiesen. Sie können also auch jedem Dest-Parameter mehrere Src-Controller zuweisen.



Indem Sie alle sechs Control Sets verwenden, verschaffen Sie sich ein erstaunliches Maß an Echtzeitkontrolle über Ihre Synthesizersounds.

■ Control Sets und externe MIDI-Controller

In einem Control Set werden die internen Parameter des Synthesizers den Controllern und Reglern zugewiesen. Manche Controller/Regler sind jedoch für einen ganz bestimmten Zweck vorgesehen und senden bei ihrem Einsatz vordefinierte MIDI-Control-Change-Events, und zwar unabhängig von der Zuweisung der Control Sets innerhalb des Synthesizers.
Zum Beispiel sind das Pitch Bend-Rad, das Modulationsrad und der Aftertouch für die Steuerung des Pitch Bends, der Modulation und des Aftertouchs ausgelegt worden. Wann immer Sie also diese Controller benutzen, werden Pitch Bend-, Modulations- und Aftertouch-Events über MIDI OUT gesendet.
Nehmen Sie zum Beispiel an, Sie haben in einem Control Set den Parameter Pan dem Pitch Bend-Rad zugeordnet. Wenn Sie nun am Pitch Bend-Rad drehen, wird die interne Klangerzeugung des Synthesizers die Panoramaposition des Sounds verschieben, zur selben Zeit werden jedoch auch die ursprünglich definierten Pitch Bend-Events über MIDI OUT gesendet.



Die Controller/Regler können also auch MIDI-Control-Change-Events zur Steuerung der Parameter externer MIDI-Geräte senden. Diese Zuordnungen können im Utility-Modus vorgenommen werden.

HINWEIS Da Pitch Bend-Rad, Modulationsrad und Aftertouch mit bestimmten MIDI-Funktionen vordefiniert sind, können Sie ihnen keine anderen MIDI-Control-Change-Nummern zuweisen.

Sie können einen Controller/Regler so einrichten, daß er an die interne Klangerzeugung des Synthesizers ein anderes Control-Change-Event sendet als an den MIDI OUT.
Zum Beispiel können Sie dem Regler (Knob) [ASSIGN 1] in einem Control Set die Resonance zuweisen. Dem selben Regler können Sie im Utility-Modus die Control-Change-Nummer 1 (Modulation) zuordnen. Wenn Sie dann an dem Regler drehen, verändern Sie für die interne Klangerzeugung des Synthesizers die Resonance und senden gleichzeitig Modulationsdaten an das externe MIDI-Gerät, das am MIDI OUT angeschlossen ist.

Song und Pattern (Sequencer-Modus)

Bedienungsgrundlagen auf Seite 67, Referenz auf den Seiten 177, 215

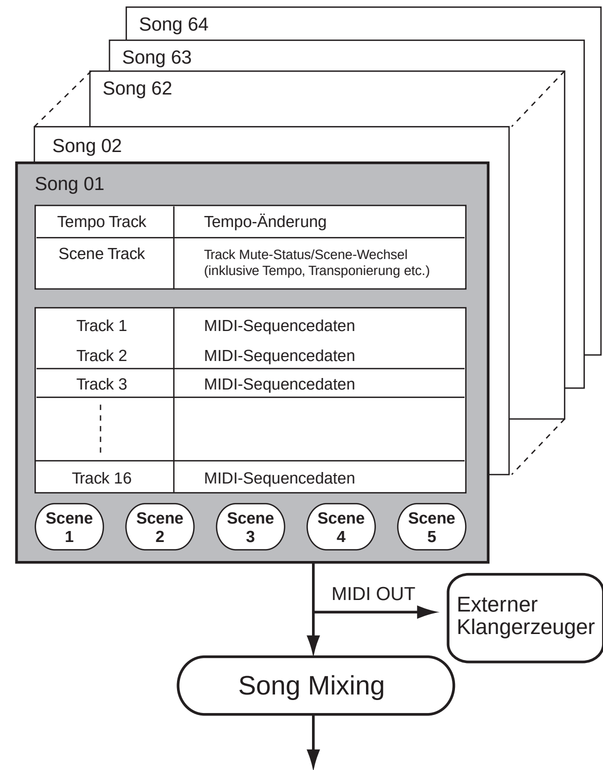
Songs und Patterns sind MIDI-Sequencedaten, die aus 16 Tracks bestehen.

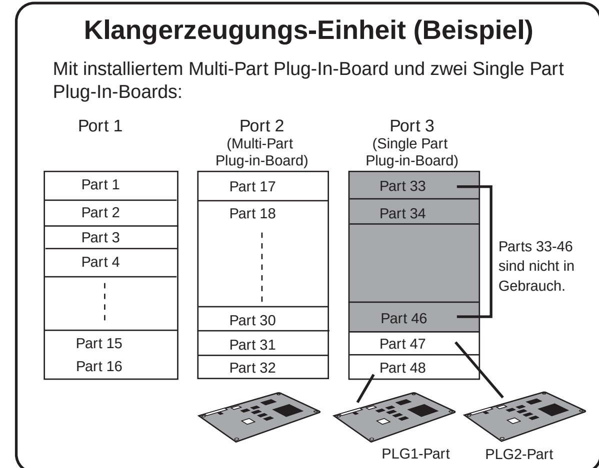
● Ein Song des MOTIF ist mit einem Song eines Sequencers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

● Beim MOTIF verweist der Begriff „Pattern" auf ein relativ kurzes Pattern — etwa 4 bis 16 Takte (bei bis zu 256 Takten) —, das in einer Loop-Wiedergabe verwendet wird. Wenn Sie die Wiedergabe des Pattern einmal gestartet haben, wird diese fortgesetzt, bis Sie die Taste [■] (Stop) drücken. Der MOTIF bietet eine Vielzahl voreingestellter Phrase-Daten, die als Basismaterial für die Erstellung von Patterns verwendet werden.

Track-Struktur eines Songs

Die folgende Abbildung zeigt die Track-Struktur eines Songs. Songs werden durch die Aufzeichnung von MIDI-Daten auf einzelnen Tracks erstellt.

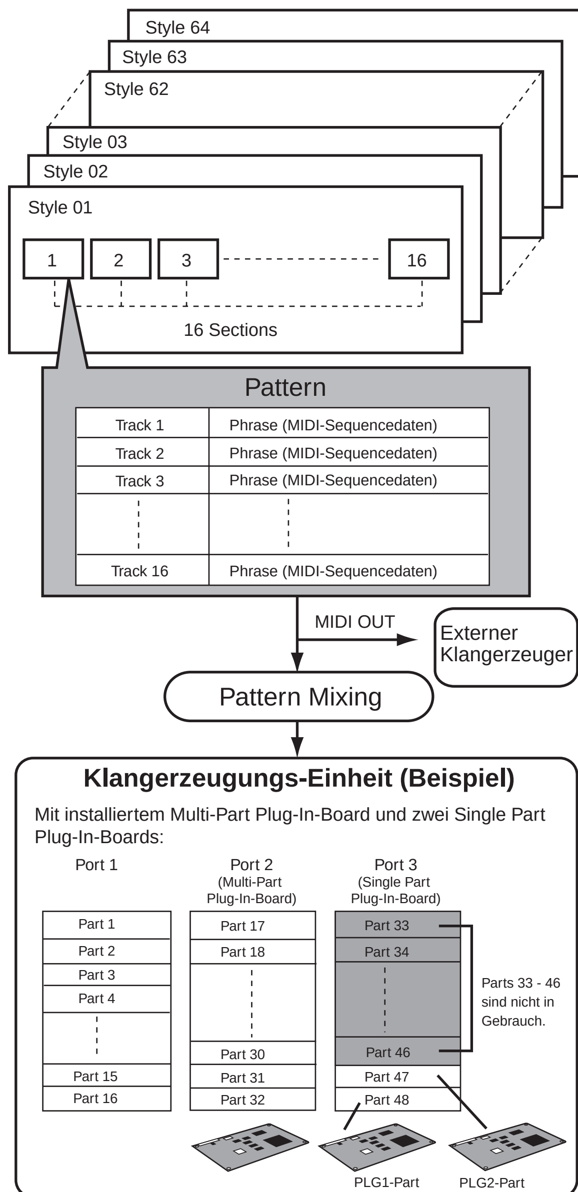




Bei der Song-Wiedergabe werden bis zu 16 Parts (aus den oben dargestellten) eingesetzt.

Track-Struktur eines Patterns

Patterns bestehen aus Phrases (wie unten gezeigt). Sie können Patterns erstellen, indem Sie MIDI-Daten für jeden einzelnen Track aufnehmen oder indem Sie die verschiedenen Phrases (Preset/User) frei arrangieren.



Bei der Pattern-Wiedergabe werden bis zu 16 Parts (aus den oben dargestellten) eingesetzt.

■ Style und Section

Ein Pattern besteht aus einem „Style“ (Musik-Stil) und einer „Section“ (Patternvariation). Sie können das Pattern durch Auswahl eines Styles und seiner Section wiedergeben.

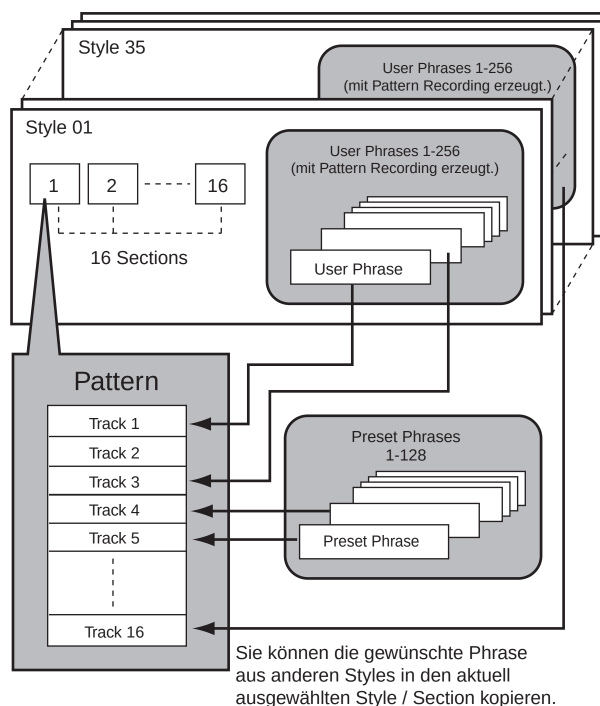
■ Phrase

Eine Phrase ist die grundlegende MIDI-Sequence und die kleinste Einheit, die bei der Erzeugung eines Patterns verwendet wird.
Sie ist eine musikalische Pattern-Phrase für ein einzelnes Instrument, beispielsweise ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmuspart, eine Bass-Line für den Baßpart oder eine Akkordbegleitung des Gitarrenparts. Der MOTIF bietet 128 Preset Patterns und Speicherplatz für 256 Ihrer eigenen User Phrases.

Erstellung von Patterns mit Hilfe der Patch-Funktion (Pattern)

Quick Start Guide auf Seite 105, Referenz auf Seite 219

Mit Hilfe der Patch-Funktion können Sie sich Styles aus verschiedenen Phrases der Preset und User Phrases erstellen, wie im folgenden gezeigt wird.



MIDI-Tracks und Sample-Tracks

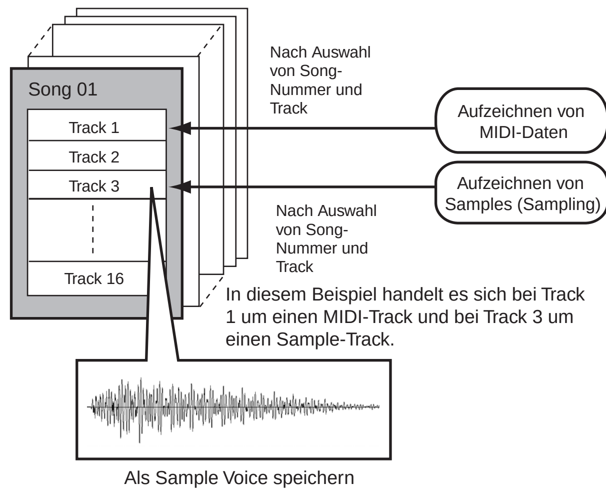
Die Song- bzw. Pattern-Tracks (1 - 16) des MOTIF sind in zwei Gruppen eingeteilt: MIDI-Tracks und Sample-Tracks.

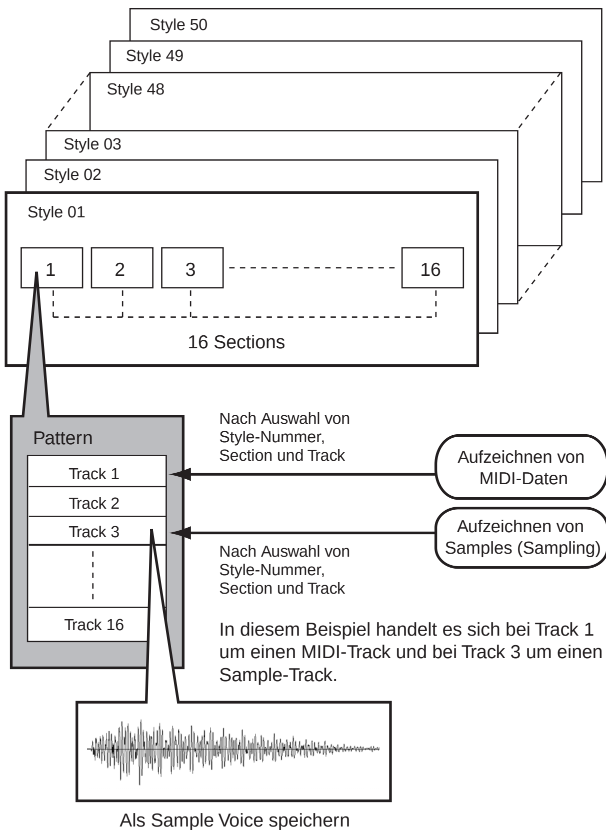
■ MIDI-Tracks

Auf diesen Tracks werden die Spieldaten (für die Wiedergabe der internen Voices oder der Plug-In Voices) als MIDI-Daten aufgezeichnet. Sie entsprechen damit den Sequencer-Tracks eines MIDI-Sequencers.

■ Sample-Tracks — mit Sample Voices

Voices, die im Sequencer-Modus (Song/Pattern) mit Hilfe der Sampling-Funktion (Seite 58) automatisch erstellt und gespeichert werden, werden „Sample Voices“ genannt. Tracks, welche diese Sample Voices verwenden, werden „Sample-Tracks“ genannt, um sie von den MIDI-Tracks zu unterscheiden.
Sample Voices werden mit ihrem jeweiligen Song oder Style gespeichert. Dies bedeutet, daß Sie eine Sample Voice, die zu einem Song oder Style gehört, nicht in einem anderen Song oder Style einsetzen können. Weitere Einzelheiten über Sample Voices und die Sampling-Funktion finden Sie auf Seite 233.





Methode für die MIDI-Trackaufzeichnung

Die folgenden Erklärungen enthalten wichtige Hinweise, die Sie bei der Aufzeichnung von User Songs bzw. User Patterns beachten sollten.

■ Echtzeitaufnahme und Step-Aufnahme

Während der Echtzeitaufnahme funktioniert der MOTIF wie ein Tonbandgerät, das die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen.
Mit der Step-Aufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise (englisch: Step) Aufnahmemethode — vergleichbar mit dem Aufschreiben von Noten auf Papier.

■ Replace und Overdub (Song/Pattern)

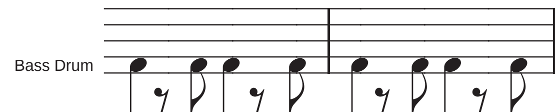
● **Replace (Ersetzen)**
Mit dieser Methode können Sie bereits aufgezeichnete Tracks mit neuen Daten überschreiben. Die erste Aufzeichnung geht dabei verloren, sie wird durch die neuen Daten ersetzt.

● **Overdub (Hinzufügen)**
Mit dieser Methode können zu einem Track weitere Daten hinzufügen. Die erste Aufzeichnung geht dabei nicht verloren, die neuen Daten werden hinzugefügt.
Mit dieser Methode können Sie beispielsweise zusammen mit der Loop-Aufnahme eine komplexe Phrase aufbauen (siehe unten).

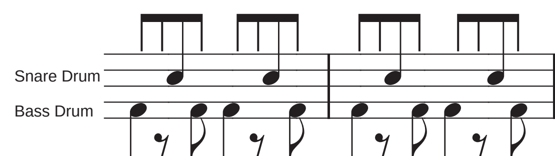
■ Loop-Aufnahme (Pattern)

Pattern wiederholen das Rhythmus-Pattern mehrerer Takte (4 bis 16 Takte) in einem Loop (englisch für: Schleife), wobei die Aufnahme eines Patterns auch mit Hilfe von Loops erfolgt.
Diese Methode ist für die Aufnahme einer Pattern Phrase mit Hilfe der Overdub-Methode (siehe oben) recht praktisch.
Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden aufgezeichnete Noten von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben (Loop), so daß Sie gleichzeitig aufzeichnen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.
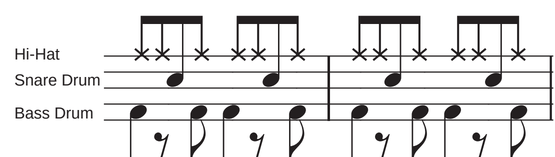
• Loop erster Durchgang



• Loop zweiter Durchgang



• Loop dritter Durchgang

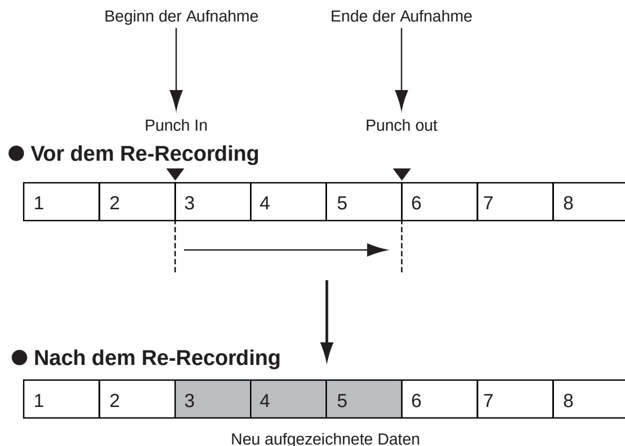


HINWEIS Die Loop-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

Grundlegender Aufbau

■ Punch In/Out (Song)

Mit Hilfe dieser Methode können Sie auf einem bestimmten Bereich des Tracks erneut aufnehmen (englisch: Re-recording). In diesem Fall müssen Sie vor Beginn der erneuten Aufnahme die Start und End Points der Aufnahme festlegen.
Im unten abgebildeten Beispiel mit acht Takten werden die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



HINWEIS Die Punch In/Out-Aufnahmemethode kann nur bei der Echtzeitaufnahme verwendet werden.

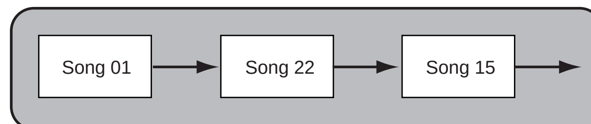
HINWEIS Beachten Sie, daß die Punch In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (zerstört).

Methode für die Sample-Trackaufzeichnung (Sampling)

Siehe Seite 58.

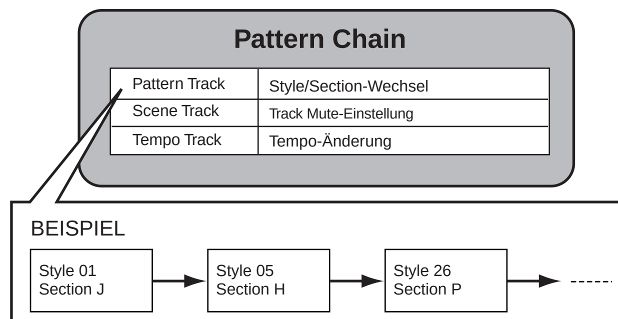
Song Chain

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische Wiedergabe in einer „Kette“ (englisch: Chain) hintereinander anordnen. Im MOTIF können Sie eine Song Chain erstellen.



Pattern Chain

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Patterns zu einer „Kette“ (englisch: Chain) aneinanderreihen, um einen Song aufzubauen. Durch die vorherige Erstellung einer Pattern Chain können Sie den MOTIF so einrichten, daß sich Styles und Sections automatisch ändern. Sie können diese Methode auch anwenden, wenn Sie Songs auf Grundlage eines bestimmten Patterns erstellen möchten, da die Pattern Chains in einen Song umgewandelt werden können. Mit dem MOTIF können Sie eine Pattern Chain erstellen.



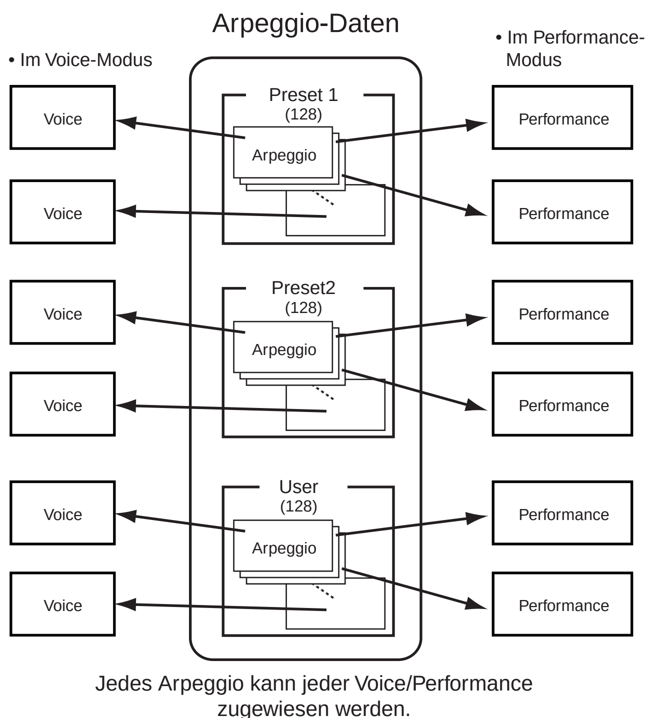
Arpeggio

Quick Start Guide auf Seite 91, Referenz auf Seite 128

Diese Funktion triggert automatisch voreingestellte Arpeggio-Phrasen, die den von Ihnen gespielten Noten entsprechen.
Die Arpeggio-Funktion eignet sich besonders für Dance- und Technomusik. Jeder Voice oder Performance können Sie einen gewünschten Arpeggio-Typ zuordnen und dessen Tempo einstellen. Sie können auch die Wiedergabemethode, den Velocitybereich und Play Effects des Arpeggios festlegen, um so Ihre eigenen Grooves zu erstellen. Die Arpeggio-Wiedergabe kann sogar über MIDI OUT gesendet werden.

Arpeggio-Struktur

Die folgende Abbildung zeigt die Arpeggio-Struktur.



Jedes Arpeggio kann jeder Voice/Performance zugewiesen werden.

Vier Wiedergabearten des Arpeggios

Arpeggio-Typen werden in die folgenden vier Kategorien unterteilt.

■ Sequence

Sequence erzeugt „herkömmliche" Arpeggio-Phrasen, hauptsächlich Phrasen mit Oktavsprüngen (Octave up/down).

■ Phrase

Hierbei werden Phrasen erzeugt, die musikalischer als die des Sequence-Typs sind. Angefangen mit „Techno" stehen Ihnen Phrasen für die verschiedensten Musikgenres und für Backing-Tracks für Gitarre, Klavier und andere Instrumente zur Verfügung.

■ Drum Pattern

Drum Pattern erzeugt Drum-Loop-ähnliche Phrasen. Alle Noten erzeugen das gleiche Drum Pattern.
Dieser Typ eignet sich ideal für Drum- und Percussion-Sounds.

■ Control

Hierbei werden Soundänderungen durch die Erzeugung von Control Change-Events bewirkt. Es werden keine Noten erzeugt.

Song/Pattern und Arpeggio

■ Aufnehmen von Arpeggios in einen Song bzw. Pattern

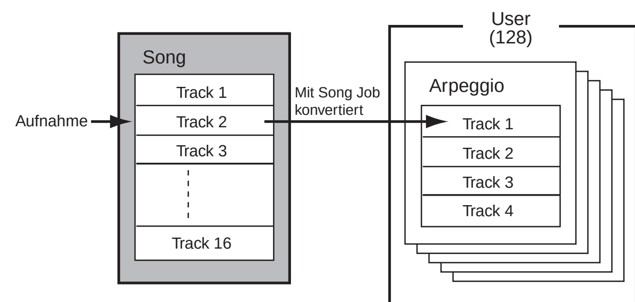
Sie können in einen Song oder ein Pattern Arpeggio-Daten aufzeichnen. Wenn Sie die Option Arpeggio Record aktiviert haben (auf on gestellt), werden die tatsächlichen Noten des Arpeggios in einem bestimmten Track während der Aufnahme in den Song bzw. Pattern aufgezeichnet.

■ Aktivieren/Deaktivieren des Arpeggios während der Song/Pattern-Wiedergabe

Das Arpeggio kann für jeden Part eines Songs bzw. Patterns einzeln aktiviert oder deaktiviert werden (Arpeggio On/Off). Sie können hiermit Arpeggios in die Wiedergabe des Songs bzw. Patterns einfügen, als wenn Sie das Arpeggio manuell mit der Tastatur spielen würden.

Erstellen von User Arpeggios

Es gibt für die Aufnahme von Arpeggios keinen direkten Vorgang. Zuerst müssen Sie eine Phrase auf einen Song-Track aufnehmen. Konvertieren Sie dann mit Hilfe der entsprechenden Song Job-Funktion die Daten in Arpeggio-Daten.



HINWEIS Arpeggio-Daten bestehen aus vier Tracks. Die Datenkonvertierung mit der Song Job-Funktion erfolgt jedoch Track für Track.

Grundlegender Aufbau

Master (Master-Modus)

Quick Start Guide auf Seite 93, Referenz auf Seite 268

Der MOTIF ist mit derartigen Vielzahl an verschiedenen Leistungsmerkmalen, Funktionen und Vorgängen ausgestattet, daß es Ihnen möglicherweise schwerfällt, die benötigte Funktion zu finden und aufzurufen. Hierfür wurde die Master-Funktion eingeführt. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Vorgänge speichern, die Sie in jedem Modus am häufigsten einsetzen, und sie dann mit einem einfachen Tastendruck aufrufen. Der MOTIF verfügt über insgesamt 128 Speicherplätze für Ihre eigenen User Master-Einstellungen.

Master-Nummer	Einstellungsbeispiel		
Master 001	Voice-Modus	Voice-Nummer 102	
Master 002	Voice-Modus	Voice-Nummer 88	
Master 003	Performance-Modus	Performance-Nummer 043	*Zone Switch Off
Master 004	Performance-Modus	Performance-Nummer 059	*Zone Switch Off
Master 005	Performance-Modus	Performance-Nummer 077	*Zone Switch On MIDI ch1, MIDI ch2, MIDI ch3, MIDI ch4 → Klangerzeugungs-Einheit
Master 006	Performance-Modus	Performance-Nummer 093	*Zone Switch On MIDI ch8, MIDI ch9 → Klangerzeugungs-Einheit
Master 007	Song-Modus	Song 018	
Master 008	Song-Modus	Song 008	
Master 009	Pattern-Modus	Pattern 014	
Master 010	Pattern-Modus	Pattern 029	
• •			
Master 128	Song-Modus	Song 035	

- Die Zone (*) steht nur zur Verfügung, wenn Sie im Memory-Display im Master Play-Modus „Voice“ oder „Performance“ festgelegt und die Einstellung in einem User Master gespeichert haben. Einzelheiten werden in einem späteren Kapitel beschrieben.
- Auch alle anderen Parameter (z. B. Reglereinstellungen) können gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 273.

Beachten Sie, daß die im Voice- bzw. Performance-Modus in einem User Master speicherbaren Einstellungen von denen abweichen können, die Sie im Song- bzw. Pattern-Modus speichern können. Dabei gibt es folgende Hauptunterschiede:

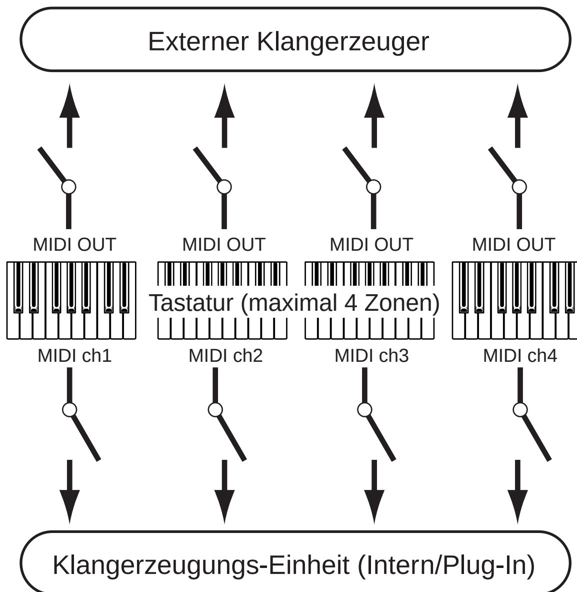
- **Speichern der Einstellungen im Song- bzw. Pattern-Modus**
  Im Allgemeinen können Sie im Song-Modus bestimmte Song-Nummern und im Pattern-Modus bestimmte Pattern-Nummer speichern.

  HINWEIS Vorgänge und Einstellungen des File-, Utility- und Sampling-Modus können nicht in einem User Master gespeichert werden.

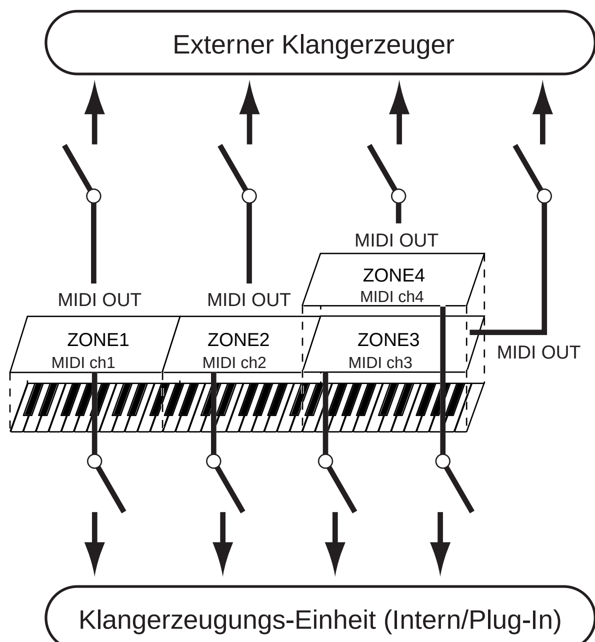
- **Speichern der Einstellungen im Voice- bzw. Performance-Modus**
  Zusätzlich zu bestimmten Voice- oder Performance-Nummern können Sie auch Masterkeyboard-Funktionen speichern, wie beispielsweise Zone-Einstellungen, mit denen die Tastatur des MOTIF in bis zu vier verschiedene Zonen eingeteilt werden kann.

Vier Zonen (Voice Performance-Modus)

Im Voice Performance-Modus kann die Tastatur in maximal vier separate Zonen (siehe unten) unterteilt werden, wobei jede über ihre eigene MIDI-Kanaleinstellung verfügt. Auf diese Weise können Sie mit einer einzigen Tastatur verschiedene Instrumentenparts unabhängig voneinander steuern. Des weiteren können Sie diese unabhängigen Zonen auch zur Steuerung verschiedener Kanäle an angeschlossenen MIDI-Geräten verwenden.
Sie können diese vier Zonen einstellen und im Master-Modus als ein User Master speichern.

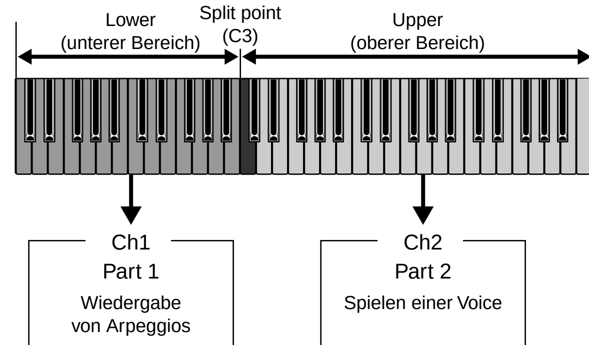


Die vier Zonen können auch als Voice-„Layer“ konfiguriert werden. Dadurch können Sie mehrere Voices gleichzeitig innerhalb einer einzelnen Zone spielen. (Siehe folgendes Beispiel.)



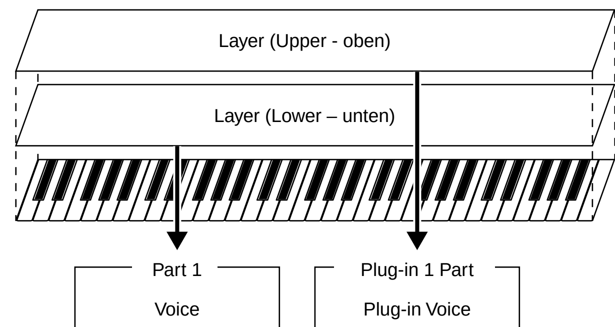
■ Split

Mit Hilfe der Zone-Einstellung können Sie einen „Split“ erzeugen – dabei wird die Tastatur an einer bestimmten Note (Split Point) in zwei Tastenbereiche unterteilt.
Im folgenden Beispiel liegt der Split Point der Tastatur auf C3, dabei wird der untere Bereich für die Triggerung der Arpeggios und der obere Bereich für das normale Spiel einer Voice verwendet.



■ Layer

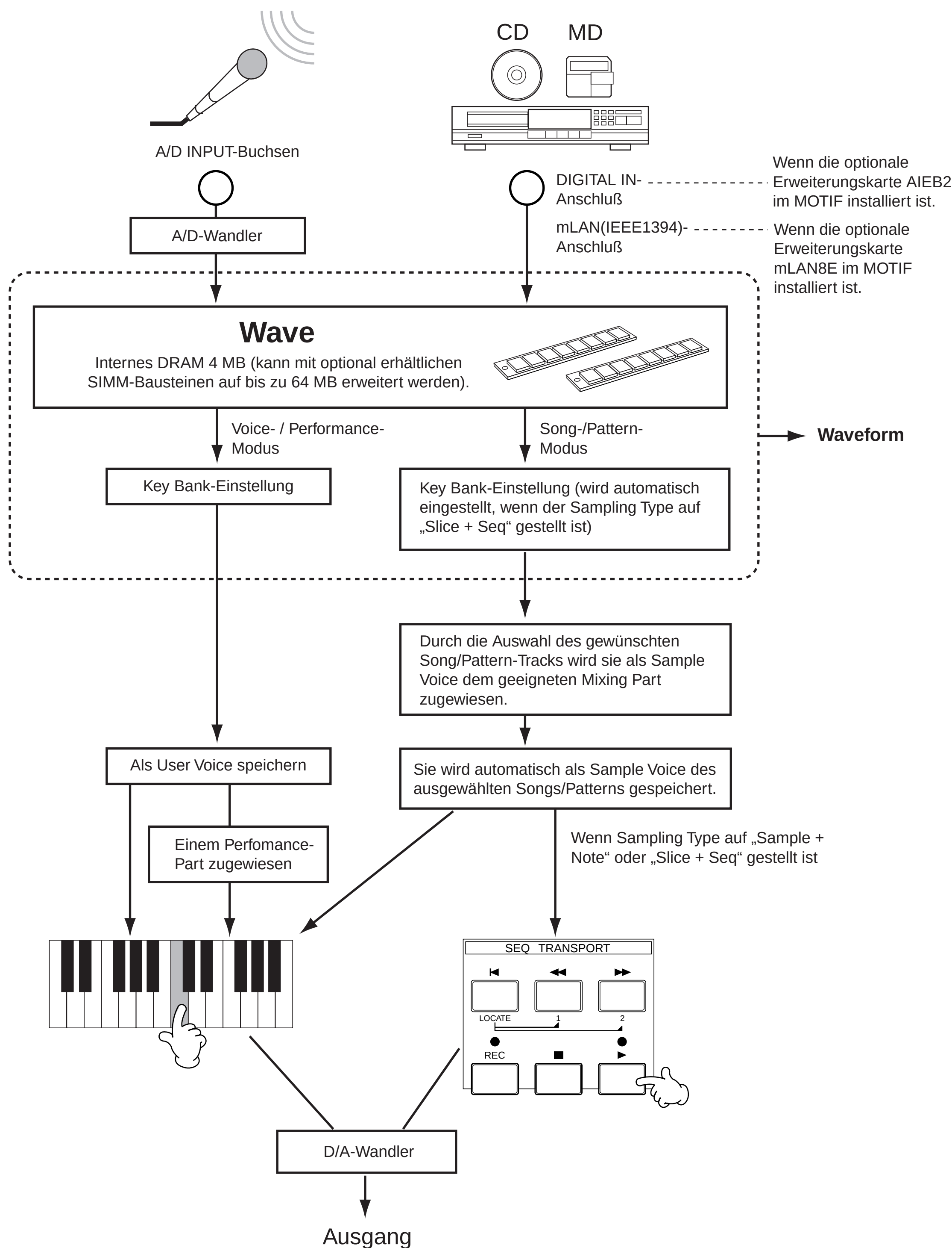
Mit Hilfe der Zone-Einstellung können Sie auch ein „Layer“ erzeugen, wobei auf der Tastatur zwei verschiedene Parts gleichzeitig (unisono) gespielt werden können.
Im folgenden Beispiel werden auf der Tastatur zwei Voices unisono gespielt – eine interne Voice und eine Plug-In Voice.



Sampling

Quick Start Guide auf Seite 99, Referenz auf Seite 233

Sampling ist eine leistungsfähige Funktion, mit der Sie Ihre eigenen aufgezeichneten Sounds — Voices, Instrumente, Rhythmen, spezielle Soundeffekte usw. — in das System des MOTIF integrieren und dann wie jeden anderen Sound des MOTIF spielen können. Diese eigenen Wavedaten, die im MOTIF gespeichert sind, werden als „Samples“ bezeichnet.
Das folgende Diagramm zeigt die Sampling-Struktur.



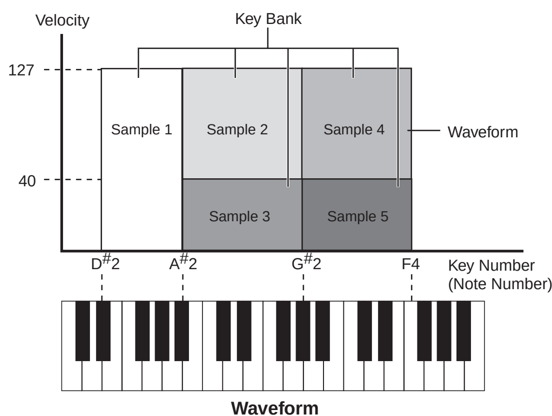
Durch Sampling erstellte Daten

Unabhängig vom Modus sind die reinen Sample-Daten natürlich identisch. Die verschiedenen Parameter unterscheiden sich jedoch in Abhängigkeit vom jeweiligen Modus oder den Einstellungen. Hier finden Sie eine kurze Erklärung, welche Arten von Daten mit der Sampling-Funktion erstellt werden.

● Sampling-Daten, die für alle Modi gelten

- **Wave (Sample-Daten)**
  Dies sind reine Audio-Daten, die beim Sampling im Speicher des MOTIF abgelegt werden. Einzelheiten zu Waves finden Sie auf Seite 44.
- **Key Bank**
  Der Noten- und der Velocity-Bereich, dem das Sample zugeordnet ist, wird Key Bank genannt.
- **Waveform**
  Die Gruppe der Key Banks, der die Sample-Daten zugeordnet sind, wird Waveform genannt.

Sehen Sie sich zur Verdeutlichung der obigen Erklärungen die folgende Abbildung an. In diesem Beispiel setzt sich die Waveform aus fünf Samples zusammen, die in fünf Key Banks einem Tastenbereich von D#2 bis F4 zugeordnet sind.

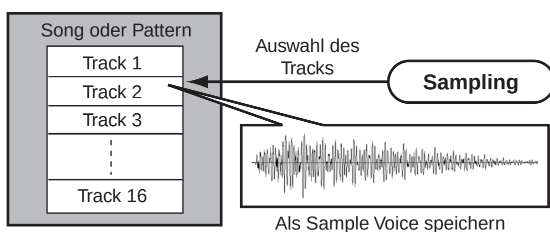


● Daten, die durch Sampling im Voice- bzw. Performance-Modus erstellt werden

- **User Voice**
  Die Sample-Daten von Waves, die mit dem MOTIF aufgezeichnet oder in ihn importiert wurden, können nicht direkt wiedergegeben werden. Sie müssen zuerst als User Voices gespeichert werden, die dann auf der Tastatur oder mit dem Sequencer gespielt werden können. Diese User Voices können Performance-Parts zugeordnet werden — genau wie die Preset Voices.

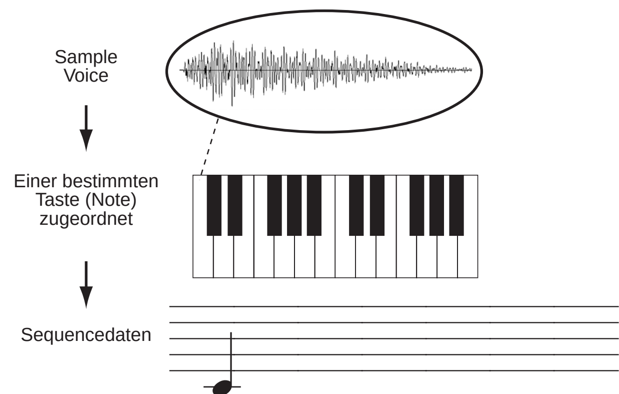
● Daten, die durch Sampling im Song- bzw. Pattern-Modus erstellt werden

- **Sample Voice**

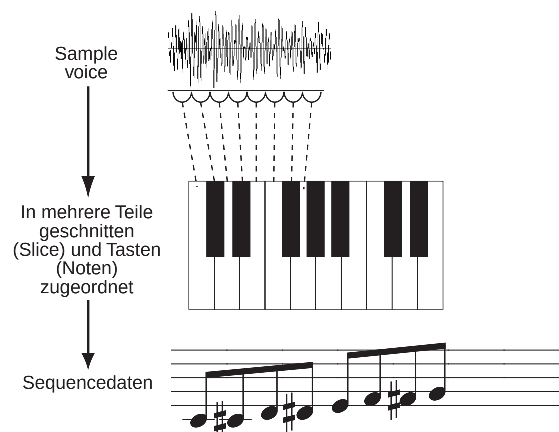


Voices, die im Song- bzw. Pattern-Modus beim Sampling automatisch gespeichert werden, werden „Sample Voices“ genannt. Sample Voices können Instrumenten-Parts zugeordnet werden, die zu dem Track gehören, der im Sampling Setup-Display bestimmt wurde. Sie können während der Wiedergabe der Song- bzw. Pattern-Daten abgespielt werden.
Sample Voices gehören zu dem Song bzw. Pattern, das beim Sampling ausgewählt war. Deshalb können Sie eine Sample Voice nicht in einem anderen Song oder Pattern einsetzen. Im Wesentlichen gleichen Sample Voice-Daten denen der Normal Voices oder Drum Voices, mit der Ausnahme, daß Sie Sample Voices im Voice- oder Performance-Modus nicht auswählen können. (Sie KÖNNEN jedoch im Voice Edit-Modus die Wave der Sample Voice auswählen.)

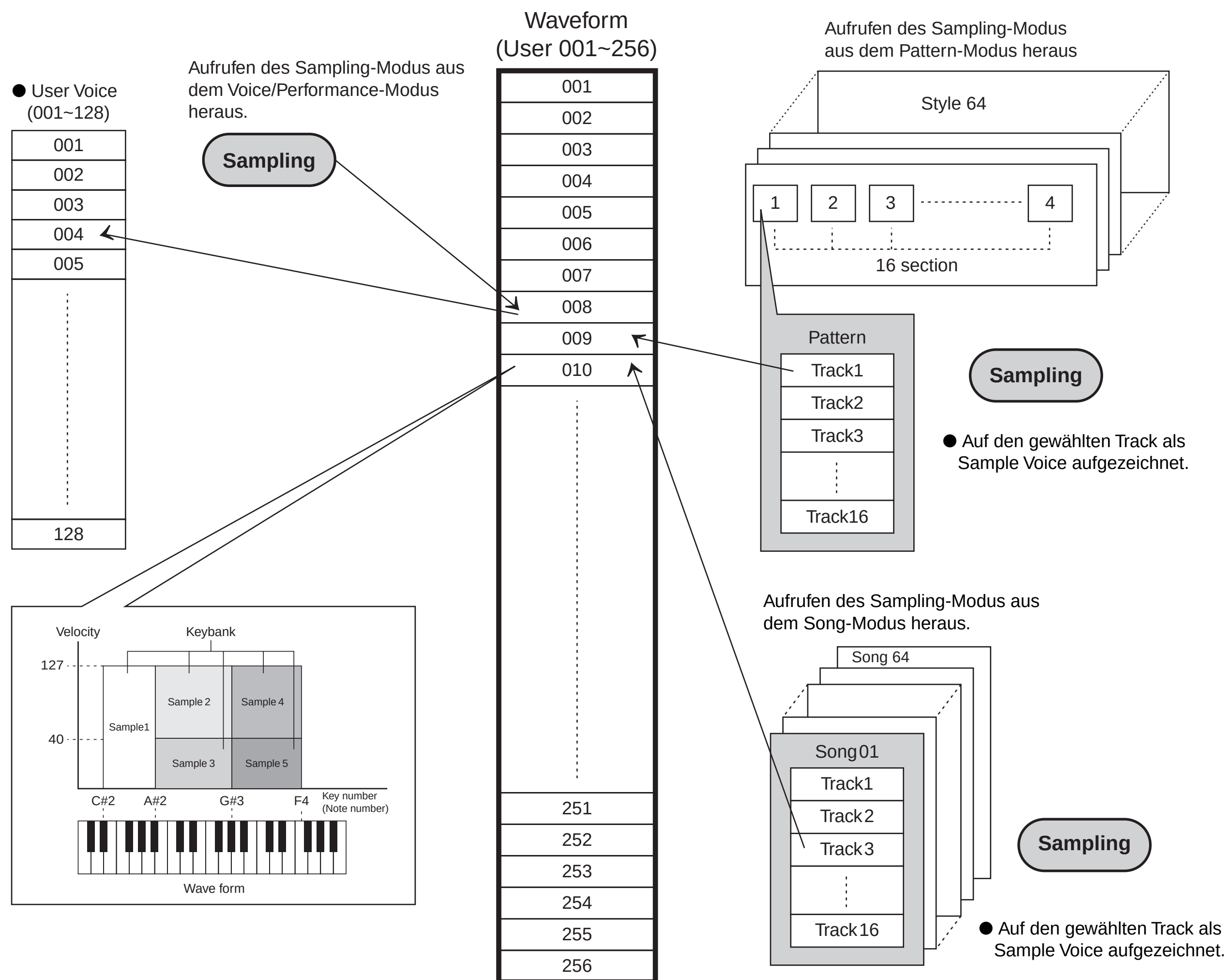
- **Note-Daten (wenn der Sample Type auf „Sample + Note“ gestellt ist)**
  Hierbei wird die gesampelte Wave im Song- bzw. Pattern-Modus nicht nur als eine Sample Voice gespeichert, sondern auch auf dem zugeordneten Sequencer-Track aufgezeichnet.



- **Key Bank und Sequencedaten passend zur Audio-Phrase (wenn der Sample Type auf „Slice + Seq“ gestellt ist)**



User Voices bzw. Sample Voices und Waveform



HINWEIS Wenn Sie die Sampling-Funktion verwenden, werden die Samples in numerischer Reihenfolge in der Ziel-Waveform gespeichert, beginnend mit der kleinsten Waveform-Nummer.

HINWEIS Einer einzelnen Waveform können bis zu 128 Key Banks zugewiesen werden. Mit dem MOTIF können Sie maximal 8.192 Key Banks erstellen.

HINWEIS Im Voice Element Edit-Modus (Seite 137) können Sie im Oscillator-Display die oben erwähnten 256 Waveforms auswählen und prüfen.

Drei Methoden für den Beginn der Sample-Aufnahme

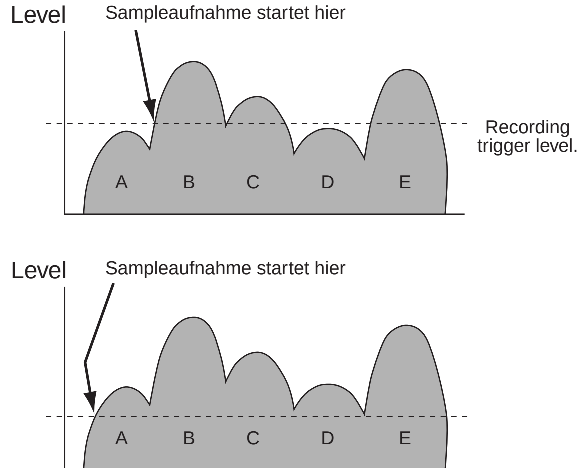
Mit Hilfe einer dieser drei Methoden können Sie die Aufzeichnung eines Samples beginnen. In diesem Abschnitt werden die Startmethoden der Sample-Aufnahme besprochen, die den zur Verfügung stehenden TriggerModes entsprechen. Weitere Informationen zur Einstellung des TriggerModes finden Sie auf Seite 237.

■ Bei Einstellung des TriggerModes auf „Manual":

Unabhängig vom ausgewählten Modus beginnt das Sampling sofort, wenn Sie im Sampling Setup-Display (Seite 236) die Taste [F6] (REC) drücken. Das Sampling startet auch unabhängig vom Wiedergabestatus des Songs bzw. Patterns.

■ Bei Einstellung des TriggerModes auf „Level":

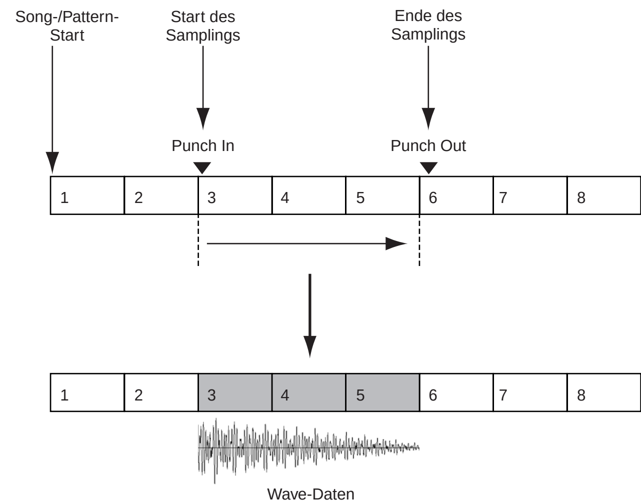
Nachdem Sie im Sampling Setup-Display (in einem beliebigen Modus) die Taste [F6] (REC) gedrückt haben, beginnt das Sampling, sobald ein ausreichend starkes Audiosignal empfangen wird. Der Schwellenwert für diesen Audiosignal-getriggerten Start wird Trigger Level genannt (Erklärung in der folgenden Abbildung).



Je höher die Einstellung des Trigger Levels ist, desto lauter muß das anliegende Audiosignal sein, um das Sampling zu starten. Ist der Trigger Level andererseits zu niedrig, kann schon ein leises Rauschen für den unbeabsichtigen Beginn des Samplings ausreichend sein. Das Sampling startet auch hier unabhängig vom Wiedergabestatus des Songs bzw. Patterns.

■ Bei Einstellung des TriggerModes auf „Meas":

Nach dem Drücken der Taste [F6] (REC) im Sampling Setup-Display (Seite 236) sind Beginn und Ende des Samplings mit der Wiedergabe des Songs bzw. Patterns verknüpft. Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn der Song- bzw. Pattern-Modus und der Aufnahme-Typ (Rec Type) auf „Slice + Seq" oder „Sample + Note" eingestellt sind.

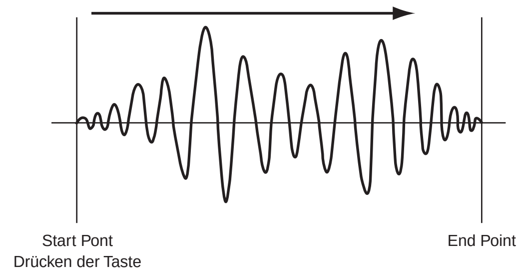


Sample-Wiedergabetypen

Samples können auf einer dieser drei verschiedenen Arten wiedergegeben werden.

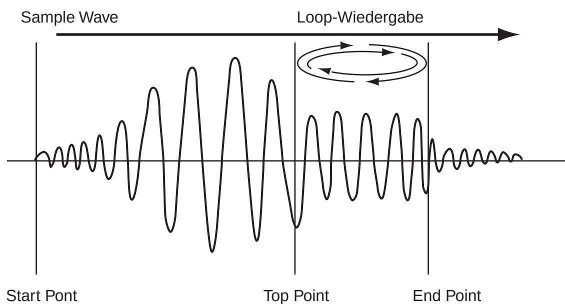
■ One Shot

Sobald Sie eine Taste anschlagen, wird das Sample einmal von Anfang bis Ende abgespielt. Dieser Wiedergabetyp wird gewöhnlich für Drum- und Percussion-Sounds verwendet.



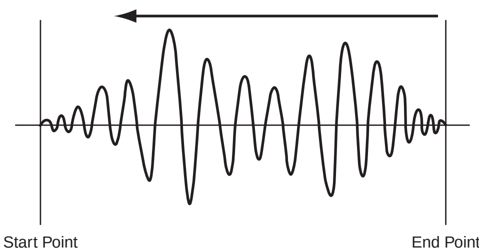
■ Loop

Dieser Typ wird hauptsächlich für die Erstellung langer, gehaltener Sounds verwendet, wie beispielsweise Blechbläser und Streicher, oder für Instrumente mit einem natürlichem langen Ausklingen, wie beispielsweise ein Klavier. Ein geeigneter Part des Samples nahe am Ende wird in einem Loop wiedergegeben, um ein langes Halten oder Ausklingen zu ermöglichen.
Sobald Sie eine Taste drücken, wird das Sample vom Start bis zum Ende abgespielt. Die Wiedergabe kehrt dann zum Loop-Start zurück und spielt von dort das Sample wieder bis zum Ende ab. Dies wiederholt sich so lange, bis Sie die Taste loslassen. Bei Musikinstrumenten befindet sich der charakteristische Teil des Klangs gewöhnlich am Anfang (die „Attack"-Phase), also unmittelbar nach dem Start. Danach ändert sich der Klang nicht mehr besonders, während Sie die Note halten. So können Sie den Loop und den End Point an den Anfang bzw. an das Ende dieses Bereichs legen.
Wenn Sie ein auf diese Weise mit einem Loop versehenes Sample abspielen, wird die Attack-Phase des Samples nur einmal gespielt und der geloopte Teil so lange wiederholt, bis Sie die Taste loslassen. So können Sie brauchbare Instrumentsounds erzeugen, ohne zuviel Speicherplatz zu verbrauchen.
Die einzelnen Points können Sie im Sampling-Modus festlegen.
Da der MOTIF in der Lage ist, die gesampleten Audiodaten im Display darzustellen (Zoom-In/Hineinzoomen und Zoom-Out/Herauszoomen sind möglich), können Sie die Points auch visuell bearbeiten. Dadurch wird die Sample-Bearbeitung genau und einfach.



■ Reverse

Sobald Sie eine Taste anschlagen, wird das Sample einmal vom Ende bis zum Anfang abgespielt. Diese Methode werden Sie nützlich finden, wenn Sie beispielsweise rückwärts abgespielte Beckensounds und andere Spezialeffekte erzeugen möchten.



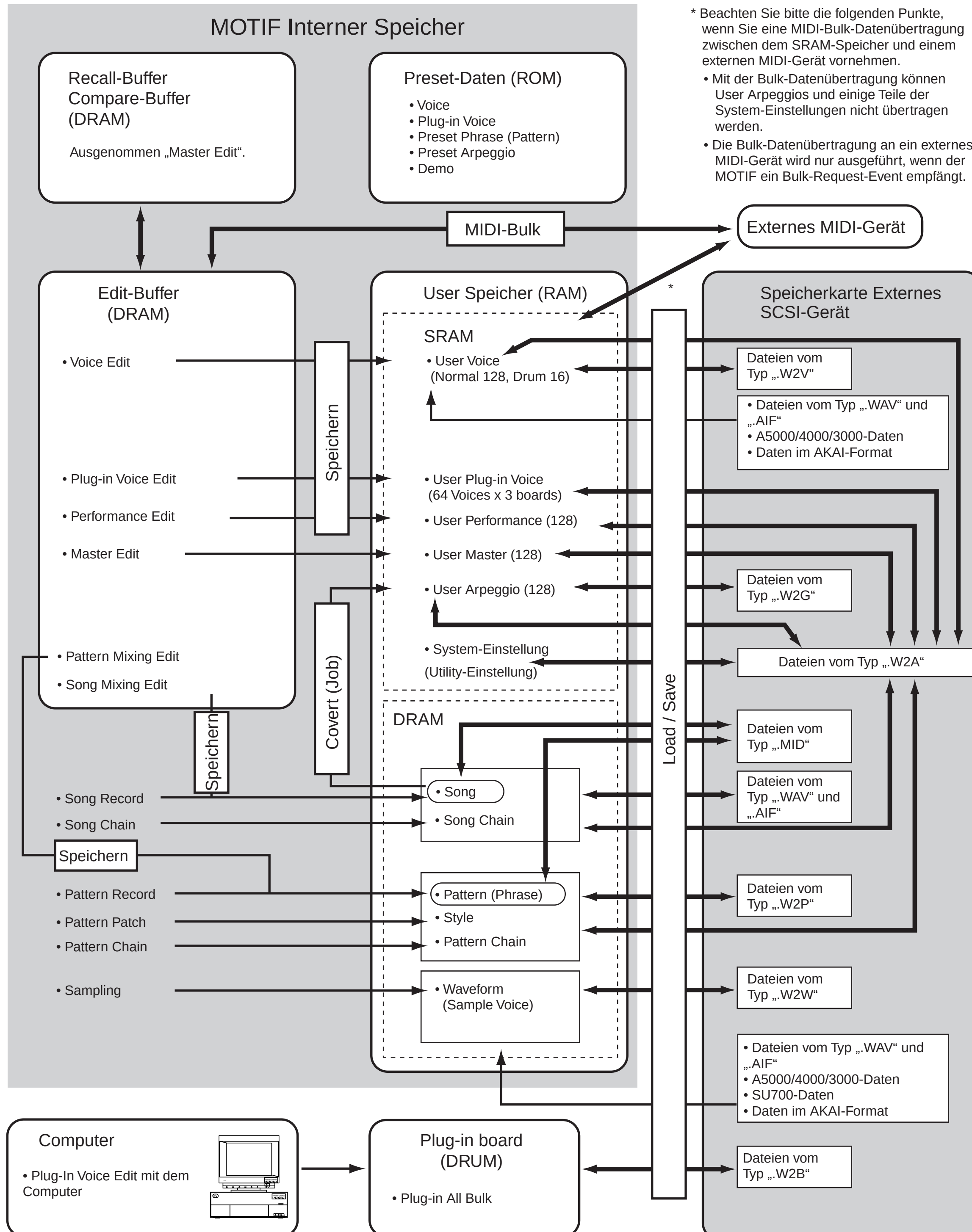
Interner Speicher und Datei-Management

Quick Start Guide auf Seite 97, Referenz auf Seite 261

Der MOTIF erzeugt eine Vielzahl an verschiedenen Daten, einschließlich der Daten für Voices, Performances, Songs und Patterns. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedene Datentypen speichern, und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

Speicherstruktur

Dieses Diagramm verdeutlicht die Beziehung zwischen den Funktionen des MOTIF und dem internen Speicher, der Speicherkarte und verschiedenen externen Speichergeräten bzw. -medien.



Interner Speicher

● **ROM und RAM**

Der ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dementsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden. In diesem Speicher befinden sich die voreingestellten, dauerhaft gespeicherten Daten des Instruments.
Der RAM (Random Access Memory) ermöglicht sowohl das Lesen als auch das Schreiben von Daten. Dies ist der Speicher für die Daten des Edit-Buffers und für die durch Bearbeitung oder Aufzeichnung erstellten Daten.

● **SRAM und DRAM**

Der MOTIF verwendet, je nach Speicherbedingungen der Daten, zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Die im SRAM enthaltenen Daten verbleiben dort unbegrenzt lange, es sei denn, die Spannung der Speicherschutzbatterie (Lithiumbatterie; Seite 5) wird zu gering. Auf der anderen Seite gehen die im DRAM enthaltenen Daten verloren, sobald das Gerät ausgeschaltet wird. Daher sollten Sie alle Daten im DRAM auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Medium speichern, bevor Sie das Gerät ausschalten.

Edit-Buffer (DRAM) und Recall-Buffer (DRAM)

● **Edit-Buffer und User Memory**

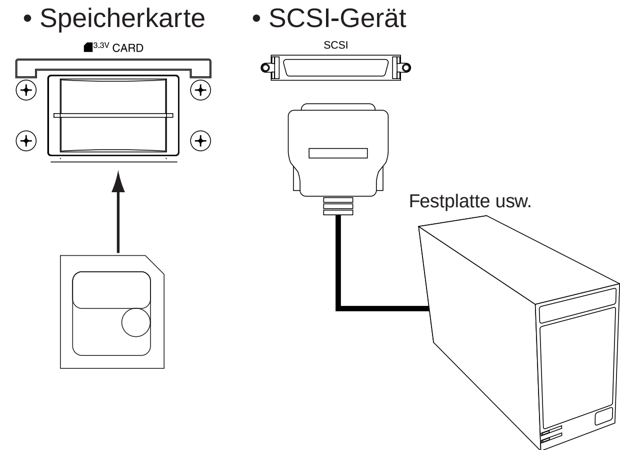
Der Edit-Buffer ist ein Zwischenspeicher für die bearbeiteten Daten der Voice, der Performance, des Masters, des Songs, des Song-Mixings und des Pattern-Mixings. Die hier bearbeiteten Daten werden im User Memory gespeichert.
Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, einen anderen Master, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, dann wird der gesamte Inhalt des Edit-Buffers mit den neu ausgewählten Daten der Voice, der Performance, des Masters, des Song-Mixings oder des Pattern-Mixings überschrieben. Vergewissern Sie sich, daß Sie alle wichtigen Daten vor der Auswahl einer anderen Voice o. ä. gespeichert haben.

● **Edit-Buffer und Recall-Buffer**

Falls Sie eine andere Voice oder Performance ausgewählt haben, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen (englisch: Recall), da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird. Beachten Sie, daß der Recall-Buffer nur im Voice- oder Performance-Modus zur Verfügung steht.

Speicherkarten und externe SCSI-Speichergeräte

Damit Sie sicher sein können, daß Ihre im User Memory gespeicherten Daten erhalten bleiben, speichern Sie wichtige Daten am besten auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Gerät, so daß Sie diese unbegrenzt lange aufbewahren können. Weitere Informationen zu Speicherkarten finden Sie auf Seite 289 und zu SCSI-Geräten auf Seite 27.



Für die Speicherung der auf dem MOTIF erstellten Daten auf einer Speicherkarte oder auf einem externen SCSI-Gerät stehen Ihnen zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Speichern aller Daten im User Memory als eine einzelne Datei (Erweiterung „.W2A“).
- Getrenntes, ihren Funktionen entsprechendes Speichern der Dateien (Erweiterungen entsprechen den jeweiligen Datentypen).

Weitere Informationen finden Sie auf Seite 262.

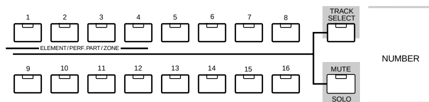
Fernsteuerung der Sequencer-Software auf dem Computer

Quick Start Guide auf Seite 119, Referenz auf Seite 256

Wenn die Taste [REMOTE CONTROL ON/OFF] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe der folgenden Tasten und Regler das Audio-Track-Mischpult und die Transportfunktionen der Sequencer-Software auf einem an den MOTIF angeschlossenen Computer fernsteuern (englisch: Remote Control).

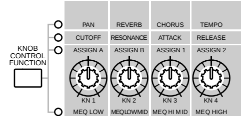
NUMBER [1]~[16]

Diese Tasten können verwendet werden, um die entsprechenden Tracks der Sequencer-Software auf dem Computer auszuwählen oder stummzuschalten (je nach Status der Tasten [TRACK SELECT] und [MUTE]).



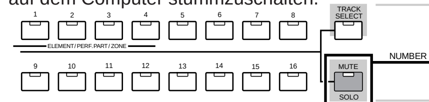
Regler (Knob)

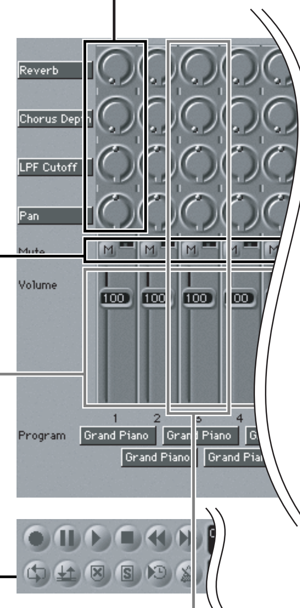
Regeln Pan, Effect Send Level und Equalizer der jeweiligen Tracks der Sequencer-Software auf dem Computer.



[MUTE]-Taste

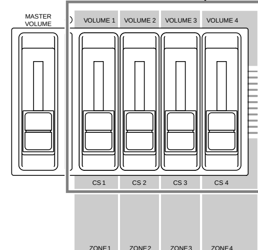
Wenn diese Taste aktiviert ist, können die Tasten NUMBER [1] bis [16] verwendet werden, um die entsprechenden Tracks der Sequencer-Software auf dem Computer stummzuschalten.





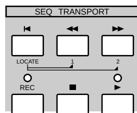
Control Sliders

Regeln die Lautstärke der jeweiligen Tracks der Sequencer-Software auf dem Computer.



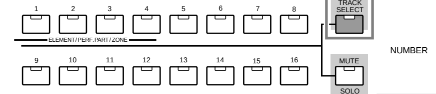
[SEQ TRANSPORT]-Tasten

Steuert die Transportfunktionen der Sequencer-Software auf dem Computer.



[TRACK SELECT]-Taste

Wenn diese Taste aktiviert ist, können die Tasten NUMBER [1] bis [16] verwendet werden, um die entsprechenden Tracks der Sequencer-Software auf dem Computer auszuwählen.



Grundlegender Aufbau

Computer-Sequencer-Software

Die folgenden Computer-Sequencer-Softwares können über die Remote Control-Funktion des MOTIF gesteuert werden.

Windows

Cubase VST/32
Logic Audio Platinum Ver4.6
Cakewalk ProAudio Ver9.0
Pro Tools V5.0

Macintosh

Cubase VST 5.0
Logic Audio Platinum Ver4.6
Pro Tools V5.0

HINWEIS Die mit Hilfe der Remote Control-Funktion steuerbaren Parameter hängen von der Sequencer-Software des Computers ab. Einzelheiten dazu finden Sie in der Referenz auf Seite 257.

HINWEIS Für bestimmte Software kann die Installation der Einstellungsdatei auf der mitgelieferten CD-ROM erforderlich sein. Weitere Informationen zu Installation dieser Datei finden Sie in der Installationsanleitung.

Bedienungsgrundlagen

In diesem Kapitel werden wir einen Blick auf die grundlegenden Bedienvorgänge des MOTIF werfen. Hier werden Sie die Grundlagen lernen, wie Sie die Modi auswählen, wie Sie die verschiedenen Funktionen aufrufen, wie Sie Einstellungen ändern und wie Sie Parameterwerte ändern. Nehmen Sie sich die Zeit, und machen Sie sich mit diesen grundlegenden Vorgängen bekannt, und Sie werden Ihren Weg zur Beherrschung des Instruments finden.

Aufrufen der Displays

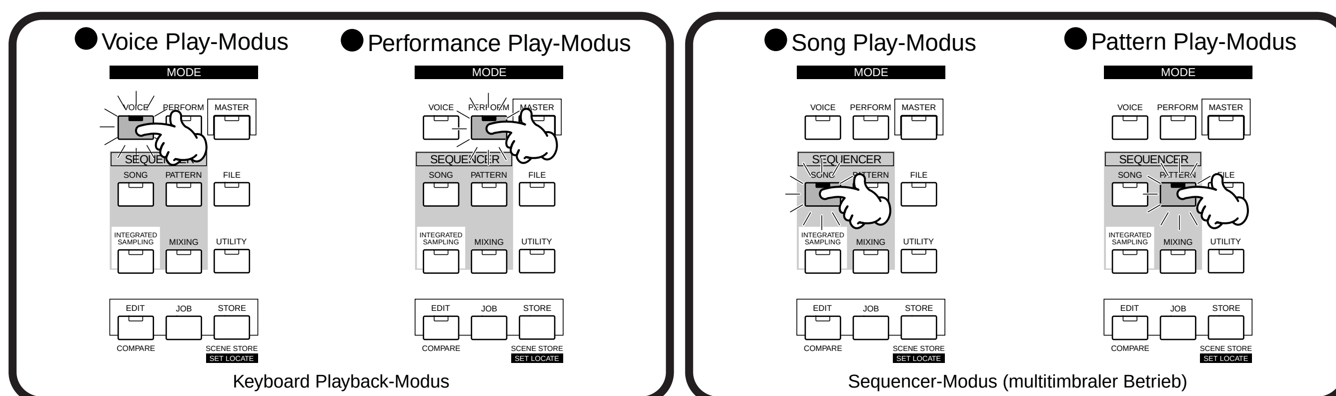
Für den Aufruf des gewünschten Displays oder Parameters wählen Sie zuerst den Modus aus. Wählen Sie dann eines der Funktionsmenüs des Modus aus. Im folgenden Abschnitt werden Ihnen die für die Navigation durch die verschiedenen Modi und Untermodi zu drückenden Tasten gezeigt.

Auswählen der Modi

Der MOTIF ist in verschiedene Modi organisiert, wobei jeder dieser Modi eine bestimmte Gruppe von Vorgängen und Funktionen umfaßt.

HINWEIS Weitere Informationen zu jedem Modus finden Sie auf Seite 30.

Vier Hauptmodi (Play-Modi) — Voice, Performance, Song, Pattern



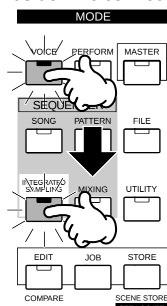
Um einen anderen Modus aufzurufen, drücken Sie einfach auf die gewünschte Mode-Taste.

Zwei Untermodi — Sampling, Utility

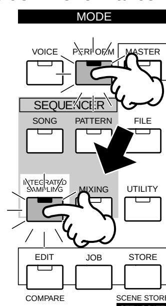
Die vier Hauptmodi (Voice, Performance, Song und Pattern) haben ihrerseits zwei Untermodi — den Sampling- und den Utility-Modus. Diese zwei Untermodi können in jedem Hauptmodus aufgerufen werden.
Beachten Sie, daß sich die verschiedenen Displays und Parameter in den Sampling- und Utility-Modi unterscheiden, je nachdem, welcher Hauptmodus vor Aufruf des Untermodus aktiv war. Weitere Informationen zu den jeweiligen Unterschieden finden Sie in den entsprechenden Erläuterungen in der Referenz.

● **Sampling-Modus**

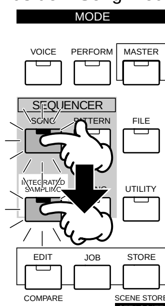
Aus dem Voice-Modus



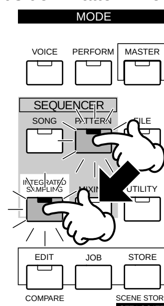
Aus dem Performance-Modus



Aus dem Song-Modus



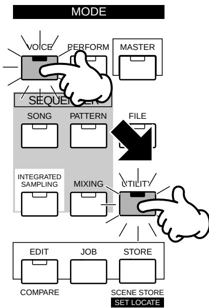
Aus dem Pattern-Modus



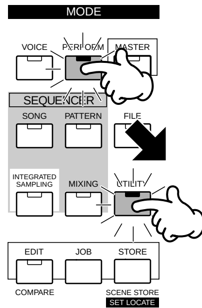
Um einen anderen Modus aufzurufen, drücken Sie einfach auf die gewünschte Mode-Taste.

●Utility-Modus

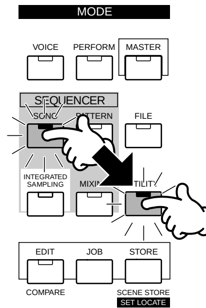
Aus dem Voice-Modus



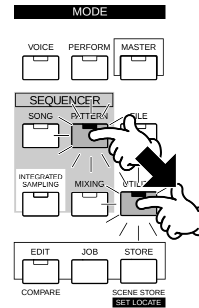
Aus dem Performance-Modus



Aus dem Song-Modus



Aus dem Pattern-Modus



Um einen anderen Modus aufzurufen, drücken Sie einfach auf die gewünschte Mode-Taste.

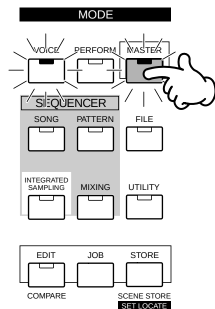
HINWEIS Bitte beachten Sie, daß sich die Displays und Parameter in Abhängigkeit vom Hauptmodus unterscheiden, aus dem der Sampling- bzw. Utility-Modus heraus aufgerufen wurde.

Spezielle Modi — Master-Modus und File-Modus

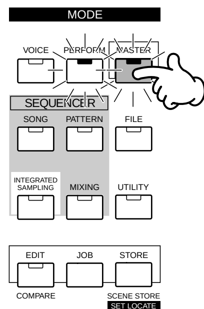
Zusätzlich zu den oben beschriebenen Modi werden zwei spezielle Modi zur Verfügung gestellt: Master-Modus und File-Modus.

●Master Play-Modus

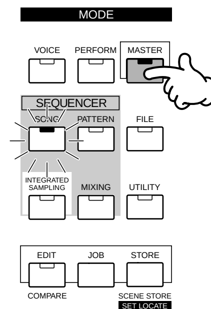
Wenn der ausgewählte Master auf den Voice-Modus gestellt ist:



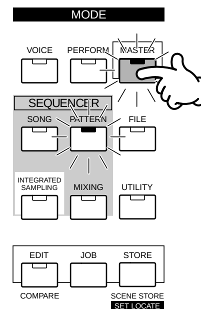
Wenn der ausgewählte Master auf den Performance-Modus gestellt ist:



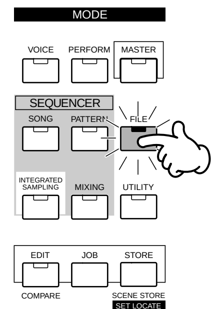
Wenn der ausgewählte Master auf den Song-Modus gestellt ist:



Wenn der ausgewählte Master auf den Pattern-Modus gestellt ist:



●File-Modus

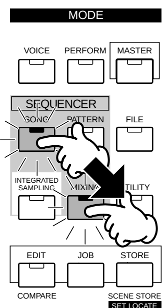


Um einen anderen Modus aufzurufen, drücken Sie einfach auf die gewünschte Mode-Taste.

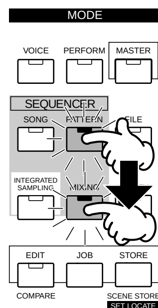
Mixing-Modus (im Song- bzw. Pattern-Modus)

Die zwei Sequencer-Modi, Song und Pattern, bieten einen speziellen Mixing-Modus.

●Song Mixing-Modus



●Pattern Mixing-Modus

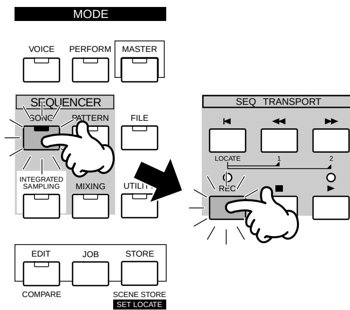


Um den File-Modus zu verlassen und einen anderen Modus aufzurufen, drücken Sie einfach auf die gewünschte Mode-Taste. (Die [EXIT]-Taste kann hier nicht verwendet werden.)

Record-Modus (im Song- bzw. Pattern- und Sampling-Modus)

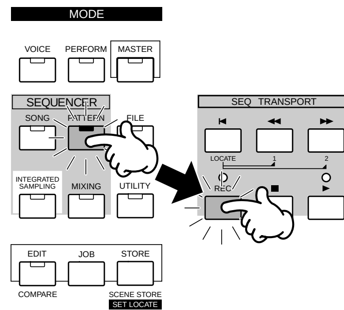
Der MOTIF bietet auch Record-Modi — je einen für die Sequence-Aufnahme in den Song- und Pattern-Modi und einen für die Sample-Aufnahme im Sampling-Modus.

●Song Record-Modus



■ Drücken Sie die [STOP]-Taste, um den Song Record-Modus zu verlassen und den Song Play-Modus aufzurufen.

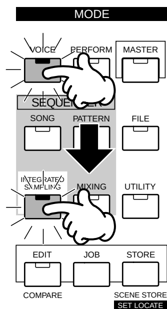
●Pattern Record-Modus



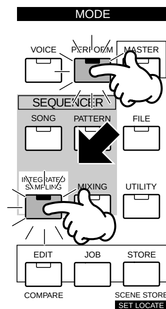
■ Drücken Sie die [STOP]-Taste, um den Pattern Record-Modus zu verlassen und den Pattern Play-Modus aufzurufen.

●Sampling Record-Modus

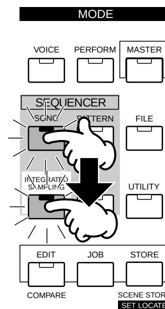
Aus dem Voice-Modus



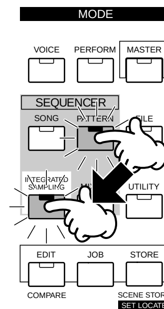
Aus dem Performance-Modus

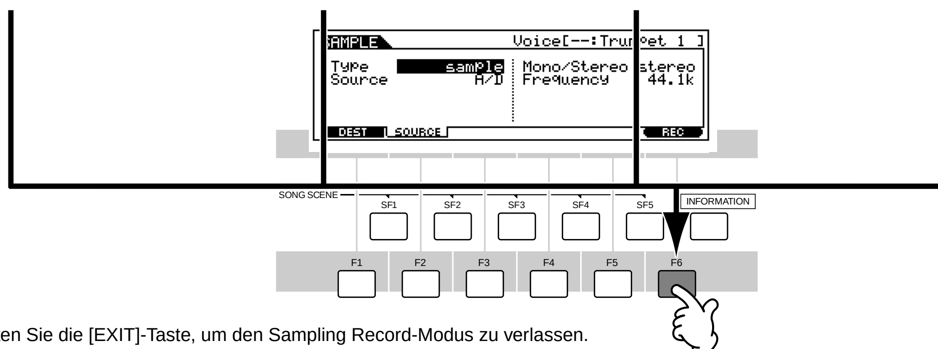


Aus dem Song-Modus



Aus dem Pattern-Modus



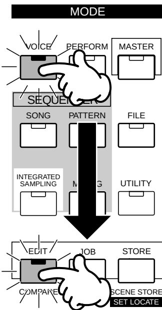


Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Sampling Record-Modus zu verlassen.

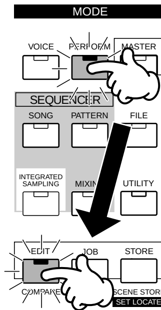
Edit-Modus

Die vier Hauptmodi (Voice, Performance, Song und Pattern), der Sampling-Modus und der Master-Modus verfügen alle über eigene spezielle Edit-Modi.

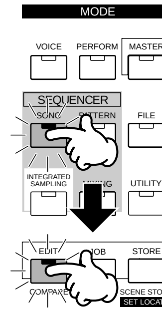
● Voice Edit-Modus



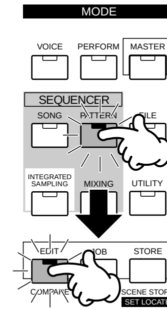
● Performance Edit-Modus



● Song Edit-Modus



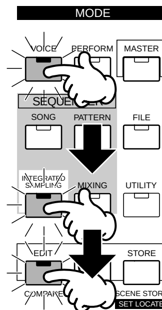
● Pattern Edit-Modus



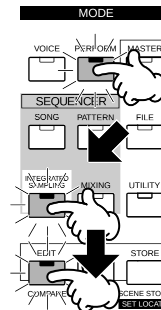
Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Edit-Modus zu verlassen.

● Sampling Edit-Modus

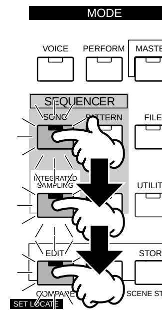
Aus dem Voice-Modus



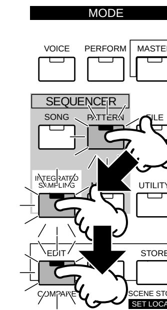
Aus dem Performance-Modus



Aus dem Song-Modus

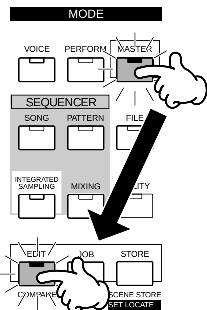


Aus dem Pattern-Modus



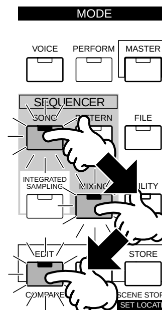
Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Edit-Modus zu verlassen.

● Master Edit-Modus

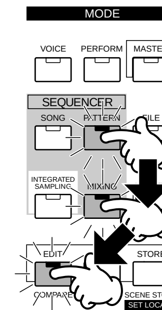


Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Edit-Modus zu verlassen.

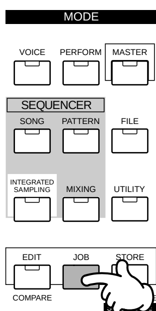
● Song Mixing Edit-Modus



● Pattern Mixing Edit-Modus

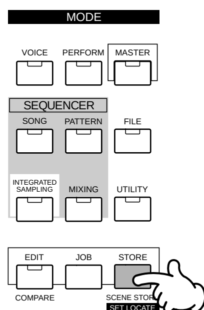


Job-Modus



Die meisten der oben beschriebenen Modi — die Hauptmodi (Voice, Performance, Song, Pattern), die zwei Untermodi (Sampling und Utility), der Mixing-Modus (im Song- und Pattern-Modus) und der Master-Modus — verfügen über eigene spezielle Job-Modi.
Für den Aufruf des Job-Modus drücken Sie in einem der oben aufgeführten Modi die Taste [JOB]. Die [JOB]-Taste verfügt über keine Anzeigeleuchte. Überprüfen Sie daher das Display, ob der Job-Modus aktiviert ist.

Store-Modus

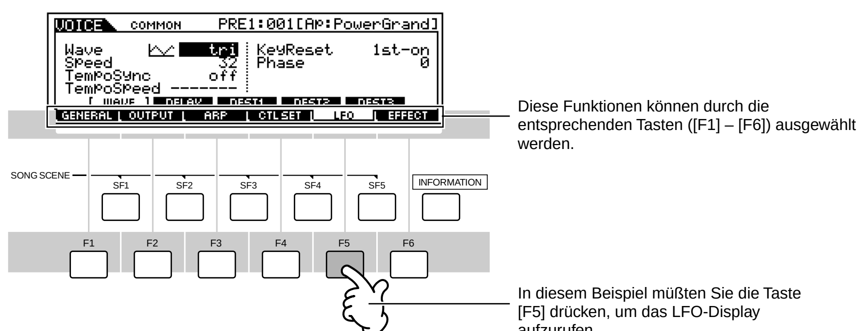


Der Voice Play-Modus, der Perfomance Play-Modus, der Song Mixing-Modus, der Pattern Mixing-Modus und der Master Play-Modus verfügen über eigene spezielle Store-Modi.
Für den Aufruf des Store-Modus drücken Sie in einem der oben aufgeführten Modi die Taste [STORE]. Die [STORE]-Taste verfügt über keine Anzeigeleuchte. Überprüfen Sie daher das Display, ob der Store-Modus aktiviert ist.

Auswählen von Funktionen und Parametern

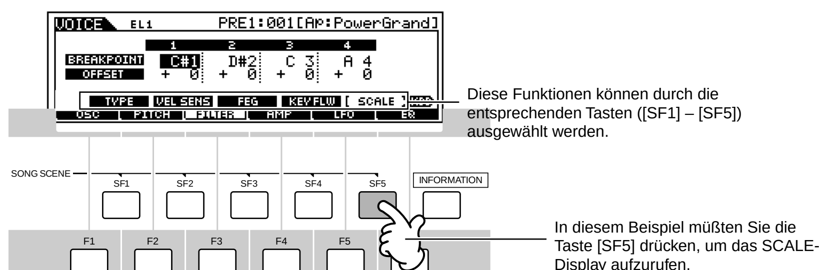
Jeder der oben beschriebenen Modi enthält verschiedene Displays mit zahlreichen Funktionen und Parametern. Für die Navigation durch diese Displays und für die Auswahl der gewünschten Funktion verwenden Sie die Tasten [F1] bis [F6] sowie die Tasten [SF1] bis [SF5].
Nach Auswahl eines Modus werden die zur Verfügung stehenden Displays oder Menüs an der Unterkante des Displays direkt über den Tasten angezeigt (siehe unten).

Verwenden der Funktionstasten [F1] bis [F6]



In Abhängigkeit vom gegenwärtig ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu sechs Funktionen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [F1] bis [F6] aufrufen können. Beachten Sie, daß die zur Verfügung stehenden Funktionen in Abhängigkeit vom ausgewählten Modus unterschiedlich sind.

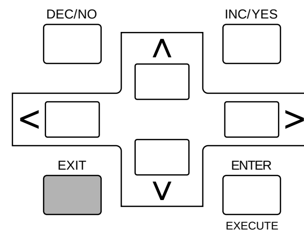
Verwenden der Subfunktionstasten [SF1] bis [SF5]



In Abhängigkeit vom gegenwärtig ausgewählten Modus stehen Ihnen bis zu fünf Funktionen (Subfunktionen) zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [SF1] bis [SF5] aufrufen können. Beachten Sie, daß die zur Verfügung stehenden Funktionen in Abhängigkeit vom ausgewählten Modus unterschiedlich sind. (Einige Displays haben für diese Tasten keine Subfunktionen.)

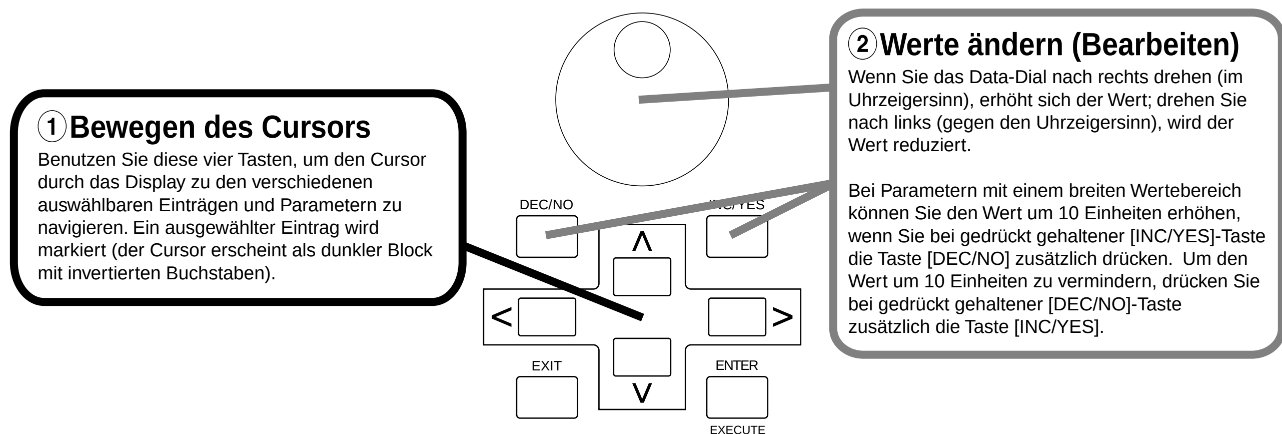
Verlassen des aktuellen Displays

Bei den meisten Bedienvorgängen (besonders im Edit-, Job- oder Store-Modus) können Sie mit Hilfe der Taste [EXIT] das aktuelle Display verlassen und zur nächst höheren Ebene oder zum normalen Display des Play-Modus zurückkehren.



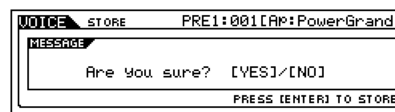
Steuerelemente des Displays

Dateneingabe



Bestätigungsmeldung

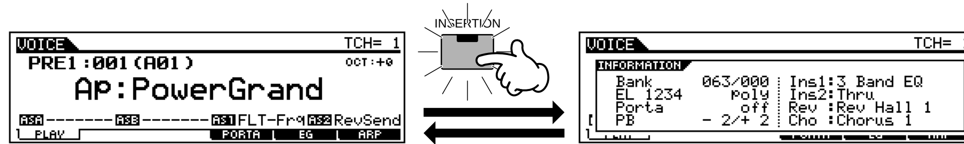
Bei Ausführung bestimmter Bedienvorgänge, beispielsweise im Job-, Store- und File-Modus, zeigt der MOTIF zunächst eine Bestätigungsmeldung an. Dadurch können Sie den Bedienvorgang tatsächlich ausführen oder ihn ggf. abbrechen.



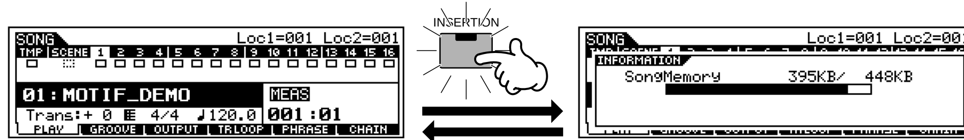
Wird eine Bestätigungsmeldung (wie oben abgebildet) angezeigt, drücken Sie zum Ausführen des Vorgangs die Taste [INC/YES] oder zum Abbrechen des Vorgangs die Taste [DEC/NO].

Information-Display

Mit dieser praktischen Funktion können Sie relevante Details über den ausgewählten Modus aufrufen. Drücken Sie dazu einfach die [INFORMATION]-Taste. Wenn beispielsweise der Voice-Modus aktiviert ist, können Sie so schnell überprüfen, welche Voice-Bank ausgewählt ist, welcher Play-Modus (poly- oder monophon) verwendet wird, welche Effekte angewendet werden usw.



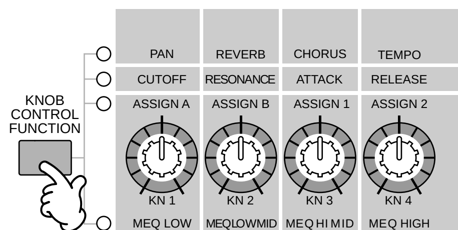
Im Song Play-Modus können Sie so herausfinden, wieviel Speicherplatz belegt ist und wieviel Speicherplatz Ihnen für weitere Aufnahmen zur Verfügung steht.



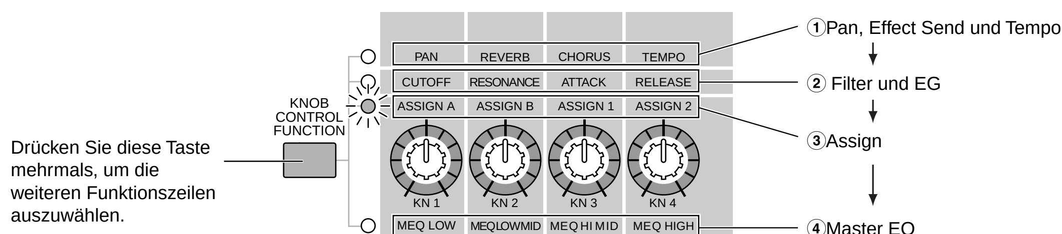
Drehregler (Knobs) und Schieberegler (Control Sliders)

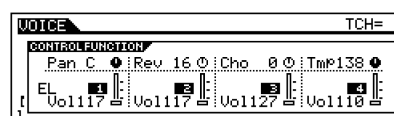
Mit Hilfe dieses ausgesprochen vielseitigen und leistungsfähigen Bereichs auf dem Bedienfeld wird Ihnen eine unmittelbare Steuerung des Sounds sowie bestimmter Funktionen des MOTIF in Echtzeit ermöglicht. Sie können diese beispielsweise verwenden, um die Panoramaposition zu verschieben, den Reverb- oder Chorus-Effekt einzustellen, das Tempo eines Songs oder eines Patterns zu ändern, den Equalizer einzustellen, dynamische Filter-Sweeps zu erzeugen, die Lautstärkebalance der Elemente einer Voice oder der Tracks eines Songs zu verändern und viele andere Dinge — und all dies in Echtzeit. Den Knobs können Sie zahlreiche Funktionen zuweisen, um nahezu alle Aspekte des Sounds oder der Vorgänge zu steuern (Siehe Seiten 254 und 256).

1 Wählen Sie die zu steuernden Funktionen aus, indem Sie die Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] drücken. Die leuchtende LED links daneben zeigt an, welche Parametergruppe aktiv ist. Wenn Sie beispielsweise mit Hilfe der Knobs die Panoramaposition, das Tempo, den Reverb- und den Chorus-Effekt steuern möchten, dann drücken Sie die Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] ggf. wiederholt, bis die oberste LED leuchtet.



2 Drehen Sie zur Steuerung der gewünschten Funktion den entsprechenden Regler bzw. Knob ([KN1] bis [KN4]).

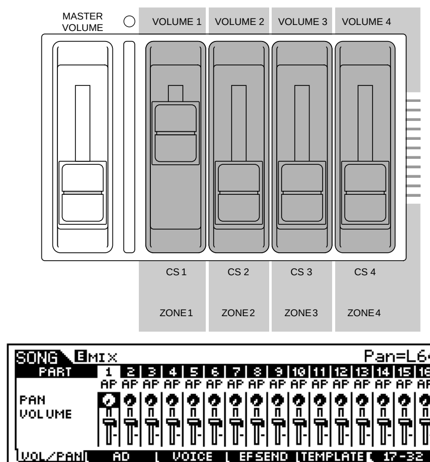




In diesem Beispiel-Display sind die Regler für Pan, Effect Send und Tempo aufgerufen worden.

Die zur Verfügung stehenden Funktionen werden am oberen Rand des Displays angezeigt, der Wert ändert sich so, wie Sie an dem entsprechenden Knob drehen. Um nun beispielsweise den Reverb-Effekt (oberste Parametergruppe) zu ändern, drehen Sie Knob 2. Um die Panoramaposition zu ändern, drehen Sie Knob 1. Wenn der Knob „Rev“ im Display dunkel angezeigt wird, wirken sich alle Bewegungen des Knobs unmittelbar auf den Sound aus. Wird der Knob in Display jedoch hell dargestellt, wirkt sich das Drehen am Knob erst aus, wenn Sie den aktuell gültigen Wert des entsprechenden Parameters erreicht haben. Sobald Sie diesen Wert erreicht haben, wird der Knob im Display dunkel, und Sie können den Sound ändern.

3 Verschieben Sie auch die Schieberegler (Control Sliders [CS1] bis [CS4]).

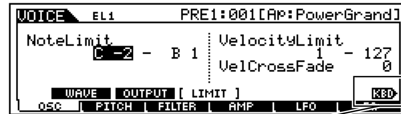


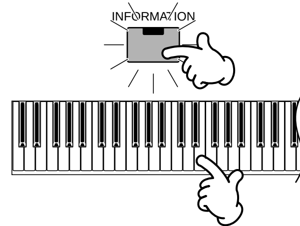
Allgemein werden die Control Sliders für die Steuerung von Pegeln (Levels) verwendet, sie haben jedoch in Abhängigkeit vom ausgewählten Modus verschiedene Funktionen. Im Voice-Modus beispielsweise werden sie zur Steuerung der Lautstärke-Level der vier Elements einer Voice verwendet. Im Performance-Modus steuern sie die Lautstärke-Level der vier Parts. In den Song- und Pattern-Modi werden sie zur Änderung der Lautstärke-Level der 16 Tracks (immer vier gleichzeitig) verwendet. (Im letzten Fall können Sie die verschiedenen Vierer-Gruppen auswählen, indem Sie die entsprechende [NUMBER]-Taste [1] bis [16] drücken.)
Bitte beachten Sie, daß die Bewegung des Schiebereglers sich erst ab dem Punkt auswirkt, an dem Sie den aktuell eingestellten Wert erreicht haben.

Weitere Informationen zu den Knobs und Control Sliders finden Sie auf Seite 48.

Noten-Einstellungen (Tasten-Einstellungen)

Für verschiedene Parameter des MOTIF müssen Sie für eine Funktion einen Tastaturbereich (Key Range) einstellen (z. B. Einrichten eines Split-Points für die Tastatur), indem Sie bestimmte Notenwerte festlegen. Sie können diese Parameter mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Data-Dial einstellen. Sie können die Werte jedoch auch direkt über die Tastatur eingeben, indem Sie die entsprechenden Tasten drücken (siehe unten).
In diesem Beispieldisplay wird Element 1 einer Voice bearbeitet.





Wenn Note Limit ausgewählt ist, erscheint das [KBD]-Symbol, um anzuzeigen, daß Sie die Tastatur zur Einstellung des Wertes verwenden können. Halten Sie die [INFORMATION]-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.

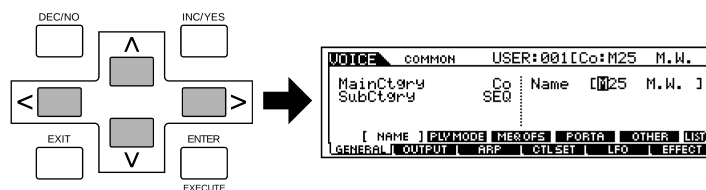
Namensgebung

Mit dem MOTIF können Sie Ihre eigenen Daten, wie beispielsweise Voices, Performances, Songs und Styles erzeugen. Sie können Ihre Daten auch benennen, wie Sie möchten.
Die folgenden Datentypen können mit einem Namen versehen werden.

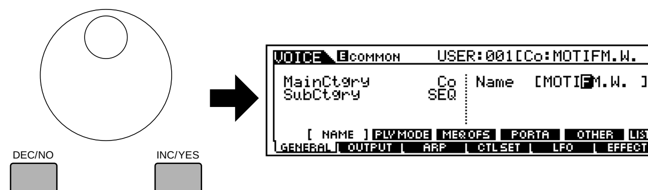
- User Voices .... Seite 130
- User Performances .... Seite 166
- User Songs .... Seite 204
- User Styles .... Seite 232
- User Phrases .... Seite 230
- User Masters .... Seite 271
- User Waveforms .... Seite 247
- Dateien, die auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Speichergerät abgelegt werden .... Seite 267

Im Folgenden sehen Sie als Beispiel die Namensgebung für eine User Voice (Seite 130).

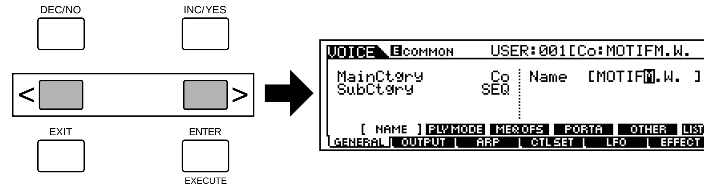
1 Bewegen Sie mit Hilfe der Cursortasten den Cursor an die erste Position des Namens.



2 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial einen Buchstaben aus.



3 Bewegen Sie mit Hilfe der Cursortasten den Cursor an die nächste Position des Namens.

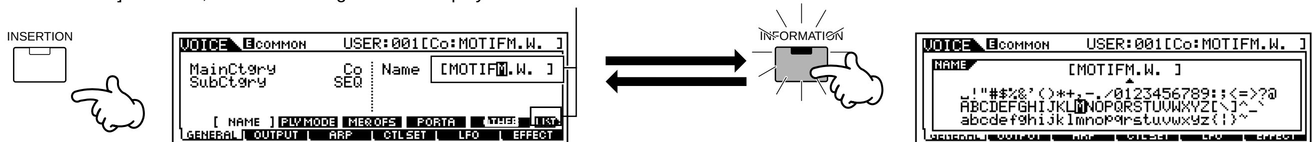


4 Geben Sie die weiteren Buchstaben durch Wiederholung der Schritte 1 bis 3 ein.

Verwenden der Buchstabenliste (Character List)

In den oben erläuterten Schritten 2 und 3 können Sie die spezielle Buchstabenliste (Character List) verwenden, in der alle zur Verfügung stehenden Zeichen aufgeführt sind. Dadurch wird Ihnen die Auswahl der Buchstaben erleichtert.
Halten Sie für die Anzeige der Character List die [INFORMATION]-Taste gedrückt. Für die Auswahl eines Zeichens aus der Liste halten Sie die Taste [INFORMATION] weiterhin gedrückt und verwenden dann die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Data-Dial.

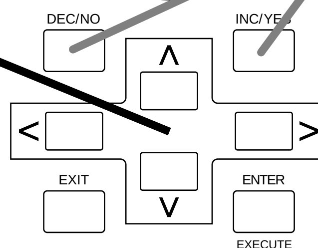
Wenn der Cursor auf dem Namen steht, erscheint das [LIST]-Symbol, um anzuzeigen, daß Sie durch Gedrückthalten der [INFORMATION]-Taste das Character List-Display (Buchstabenliste) aufrufen können. Lassen Sie die [INFORMATION]-Taste los, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.



Beim Gedrückthalten der [INFORMATION]-Taste....

②Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Data-Dial einen Buchstaben aus.

①Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Position.



Quick Start Guide

Dieses nützliche und hilfreiche Kapitel führt Sie durch die verschiedenen Funktionen des MOTIF, erklärt nahezu alle wichtigen Funktionen an einem Beispiel und vermittelt Ihnen wichtige, praktische Übungen, wenn Sie mit dem Einsatz des Instruments beginnen. Lesen Sie sich diese praktischen Anweisungen durch, mit ihnen lernen Sie die anspruchsvollen Funktionen des MOTIF am besten kennen und entdecken, wie viel Ihnen mit dem MOTIF geboten wird. Jede einzelne Gruppe von Anleitungen vermittelt Ihnen die grundlegenden Arbeitsweisen zur Beherrschung des Instruments. Sollten Sie weitere Informationen oder Einzelheiten benötigen, so schlagen Sie im Referenz-Kapitel nach. Die jeweilige Seite wird stets am Anfang jeder Überschrift angegeben.

Abspielen der Demos

Sie beginnen mit der Erkundung des MOTIF am besten an dieser Stelle. Die Song- und Master-Demos wurden speziell programmiert, damit Sie sich die erstaunlichen Sounds anhören können. So können Sie herausfinden, wie leistungsfähig das Instrument wirklich ist.

Auto Demo Load

Referenz (Seite 252)

Der MOTIF enthält spezielle Demo-Daten (Songs und Master-Programme), die im ROM gespeichert sind und mit Hilfe der Auto Demo Load-Funktion in den DRAM geladen werden können. Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Demo-Songdaten automatisch geladen, sobald das Gerät eingeschaltet wird. Werkseitig ist der Parameter Auto Demo Load deaktiviert („off“). (Unter normalen Umständen möchten Sie sicher den gesamten Speicher des Instruments nutzen und nicht, daß die Demo-Programme automatisch geladen werden.) Bevor Sie die Demos spielen können, müssen Sie diese Funktion (wie im folgenden beschrieben) aktivieren.

1 Wechseln Sie in den Utility-Modus und rufen Sie das GENERAL-Display auf.

2 Rufen Sie das OTHER-Display auf.

3 Positionieren Sie den Cursor auf AutoDemoLoad.

4 Stellen Sie AutoDemoLoad auf „on“.

5 Schalten Sie das Instrument aus, indem Sie auf den [POWER]-Schalter drücken.

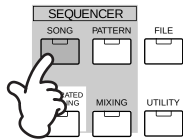
6 Schalten Sie das Instrument wieder ein, indem Sie erneut auf den [POWER]-Schalter drücken.

Die Demo-Programme werden nun in den MOTIF geladen, und Sie können sie wie folgt ausprobieren.

Wiedergabe der Song-Demos

Für den MOTIF wurde eine Reihe an Demo-Songs programmiert, die seine dynamischen Voices vorstellen und Ihnen eine Kostprobe der hervorragenden Sequencing-Funktionen vermitteln.

1 Schalten Sie das Instrument ein ([POWER]-Schalter auf „ON").

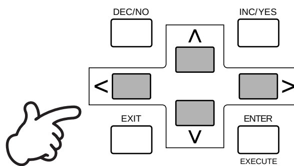


2 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen.

SEQUENCER
SONG PATTERN FILE
MIXING UTILITY

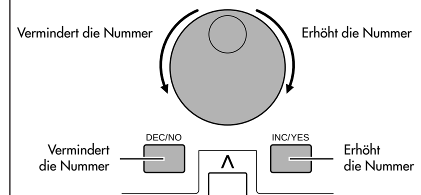
SONG Loc1=001 Loc2=001
01:MOTIF_DEMO MEAS
Trans:+ 0 4/4 ♩120.0 001:01
PLAY GROOVE OUTPUT TRLOOP PHRASE CHAIN

3 Positionieren Sie den Cursor auf Nummer/Name des Songs.

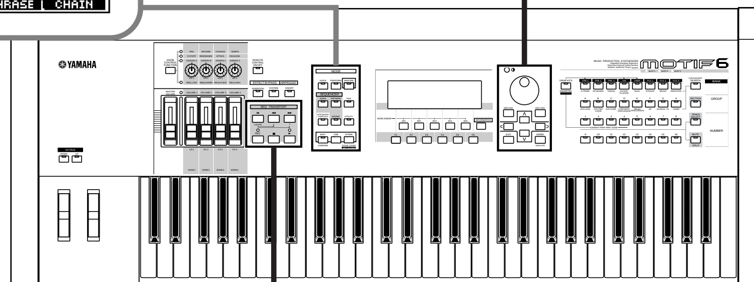


SONG Loc1=001 Loc2=001
01:MOTIF_DEMO MEAS
Trans:+ 0 4/4 ♩120.0 001:01
PLAY GROOVE OUTPUT TRLOOP PHRASE CHAIN

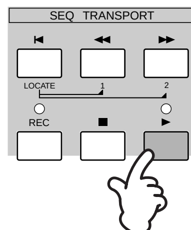
4 Wählen Sie einen Song aus.



SONG Loc1=001 Loc2=001
02:LIVE!MOTIF MEAS
Trans:+ 0 4/4 ♩121.0 001:01
PLAY GROOVE OUTPUT TRLOOP PHRASE CHAIN

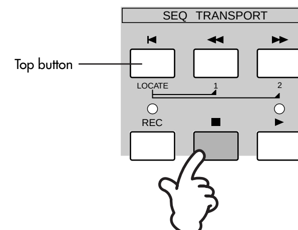


5 Starten Sie den ausgewählten Song.



Nachdem die Wiedergabe des ausgewählten Songs beendet ist, wird der Song automatisch gestoppt.

6 Falls gewünscht, stoppen Sie die Wiedergabe des Songs manuell.



Sie können den Song während der Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie die Taste [■] drücken. Dadurch wird der Song an der aktuellen Position angehalten. Um die Wiedergabe des Songs von dieser Position fortzusetzen, drücken Sie nochmals auf [▶].

Um unmittelbar an den Anfang des Songs zu gelangen, drücken Sie die Taste [|◀].
Detaillierte Informationen zur Song-Steuerung finden Sie auf Seite 13.

Spielen der Master-Demos

Der MOTIF verfügt über so viele leistungsfähige Merkmale, Funktionen und Modi, daß der Anschein entstehen mag, es sei schwer, sie alle zu verstehen und ihr Zusammenwirken zu erfassen. Der Master-Modus ist ein geeigneter Ort, mit dem Erlernen der verschiedenen Puzzlesteine des MOTIF zu beginnen.

Master-Programme sind spezielle Setups, mit denen Sie über die Modus-Grenzen des MOTIF (Voice-, Performance-, Song- und Pattern-Modus) hinweg arbeiten können, und mit denen Sie eine gewünschte Konfiguration für das gesamte Instrument unmittelbar auswählen können. Wir haben eine Vielzahl an Master-Programmen programmiert, die Ihnen zeigen, wie Sie diese leistungsfähige Funktion verwenden können. Probieren Sie doch ein paar davon gleich aus. (Ihre eigenen Master-Programme werden Sie später in dieser Anleitung einrichten.)

1 Rufen Sie den Master-Modus auf.

3 Wählen Sie einen Master aus.

4 Spielen Sie den ausgewählten Master.

- Spielen Sie auf der Tastatur, wenn Mode auf „Voice“ oder „Performance“ eingestellt ist.
- Drücken Sie die Taste [▶] (Play), wenn Mode auf „Song“ oder „Pattern“ gestellt ist.

Quick Start Guide

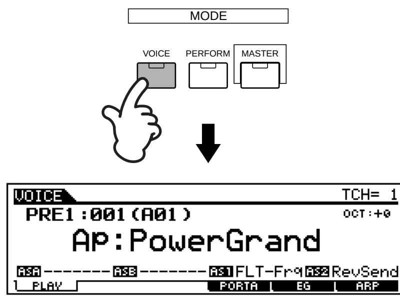
Spielen von Voices

Referenz (Seite 124)

Im Voice Play-Modus können Sie die Sounds (Voices) des MOTIF auswählen und spielen.
Dank der erstaunlichen 85 MB Wave-ROM und der über 700 zur Auswahl stehenden Voices (bei installierten Plug-In-Boards sogar noch mehr!), verfügt der MOTIF über praktisch jeden Sound, den Sie benötigen, egal, welche Musik Sie machen — von üppigen Pianos, Streichern und anderen akustischen Instrumenten bis zu neuesten Synthesizer-, Dance- und Elektroniksounds.
Zusätzlich können Sie mit der vollen Polyphonie von 62 Noten fette Akkorde und Arpeggios spielen und dabei das Sustain-Pedal betätigen, ohne Angst vor dem Abschneiden von Sounds haben zu müssen. Der MOTIF stellt verschiedene Voice-Banks zur Verfügung: Preset 1 - 3, GM Preset, User und Plug-In 1 - 3 (bei installiertem Plug-In-Board). Wählen Sie eine Bank aus, und probieren Sie einige der verschiedenen Voices aus.

Auswählen einer Voice

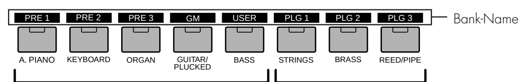
1 Rufen Sie den Voice Play-Modus auf.



Wenn der Voice Play-Modus aktiv ist, wird die zur Zeit ausgewählte Voice in großen Buchstaben angezeigt – so können Sie leicht feststellen, welche Voice Sie spielen werden.

2 Wählen Sie eine Voice Bank aus.

• Normal Voice

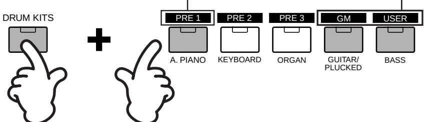


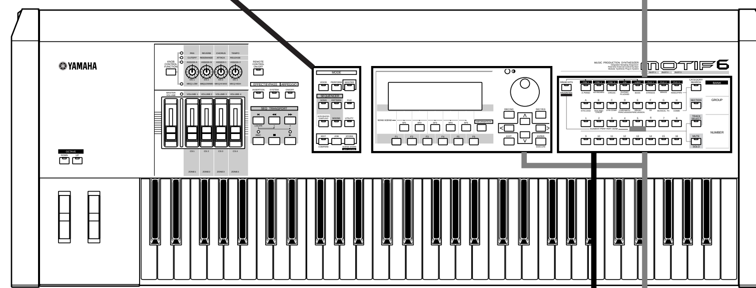
Wählen Sie eine Normal Voice Bank aus. Wählen Sie eine Plug-In Voice Bank aus.

VOICE DIR — Voice
BANK PRE1 GROUP A B C D E F G H
1 PowerGra 5 CP80&EP 9 Piano&St 13 Early Fu
2 Jazz Gra 6 Yama EP' 10 Piano Oo 14 Vintage'
3 Dark Gra 7 BalladKe 11 PianoBak 15 Sweetnes
4 CP 80 8 80s Laye 12 Max Tine 16 DynoStra

HINWEIS Der MOTIF ist werkseitig mit einem kompletten Set von speziell programmierten User Voices in der User Bank ausgestattet. Sie können diese Voices auf Wunsch natürlich bearbeiten und überschreiben. Sie können außerdem die werkseitigen Einstellungen dieser Voices mit Hilfe des Utility-Jobs wieder herstellen (Seite 260). Ausführliche Informationen zu Voice Banks und Groups finden Sie auf Seite 124.

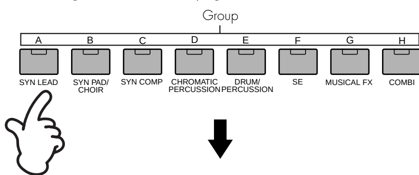
• Drum Voice





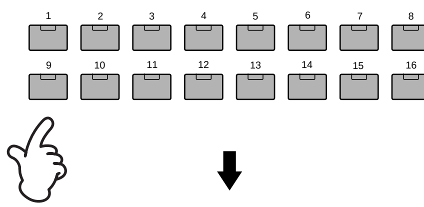
3 Wählen Sie eine Voice Group aus.

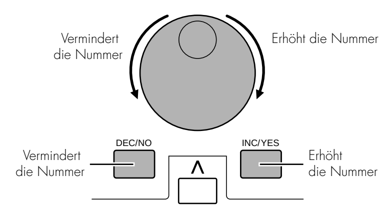
Die Voices in den einzelnen Bänken sind in die Groups A ~ H unterteilt. Wählen Sie eine Group aus, um die Voices anzuzeigen, die zu der ausgewählten Group gehören.



VOICE DIR — Voice
BANK PRE1 GROUP A B C D E F G H
1 ChorusHa 5 ContemPo 9 TX802 13 GS Tines
2 VintagCa 6 Early 70 10 ChorusBe 14 Rich FM
3 ChorusDy 7 Tonight 11 BellDX 15 Filtered
4 80th Boo 8 E.PianoP 12 Dark DX 16 Ice Pian

4 Wählen Sie eine Voice-Nummer aus.





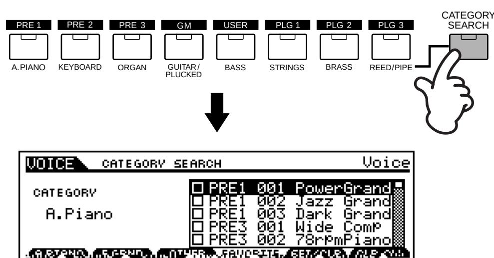
VOICE TCH= 1
PRE1:025(B09) OCT:+0
Kb:TX802
ASA ------- ASB ------- AS1 EfHPF AS2 EfMxLvl
PLAY PORTA EG ARP

Verwenden der Category Search-Funktion

Referenz (Seite 126)

Der MOTIF bietet die leistungsfähige Category Search-Funktion, mit der Sie schnellen Zugriff auf die gewünschten Sounds haben, unabhängig vom ihren Speicherplätzen in den Banks. Wählen Sie einfach eine Voice Category (Kategorie) aus, beispielsweise A. PIANO oder SYN LEAD, und Sie können alle dazugehörenden Voices eine nach der anderen durchblättern — und jede einzelne dabei auch anhören. Zusätzlich können Sie die besondere Favorite Category zur Speicherung Ihrer Lieblings-Voices nutzen.

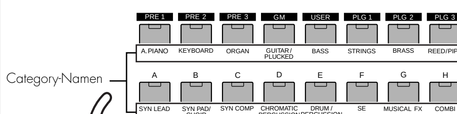
1 Aktivieren Sie durch Drücken der Taste [CATEGORY SEARCH] die Category Search-Funktion.



HINWEIS Drücken Sie die Taste [CATEGORY SEARCH] erneut, um diese Funktion zu deaktivieren.

2 Wählen Sie eine Category aus.

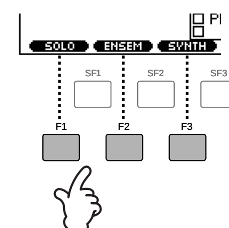
• Wählen Sie eine Category aus.
Drücken Sie die [Category]-Tasten, um den Namen der Category und die Voice-Liste anzuzeigen. Es wird die erste Voice der Category ausgewählt.



VOICE CATEGORY SEARCH Voice — CATEGORY Strings — PRE2 002 Viola, PRE2 003 Cello, PRE2 004 SoloSpicat, PRE2 114 Kokyu, GM 041 Violin 2 — SOLO ENSEM SYNTH FAVORITE SET/CLR CLR ALL

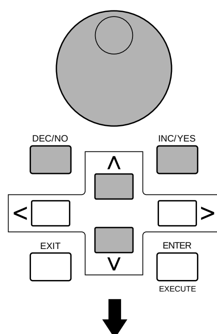
Category-Name   Voice-Liste

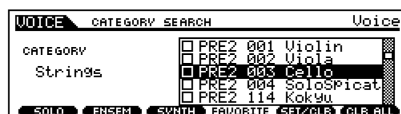
• Wählen Sie eine Sub-Category aus.
Um die Auswahl zu vereinfachen, sind alle Categories in zwei oder drei Sub- oder Unter-Categories unterteilt.
Die Namen der Sub-Categories werden unten im Category Search-Display angezeigt. Drücken Sie die Tasten [F1] bis [F3], um die erste Voice in der entsprechenden Sub-Category auszuwählen.



3 Wählen Sie eine Voice aus.

Blättern Sie mit Hilfe des Data-Dials durch die verfügbaren Voices. Sie können dazu auch die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder die Cursortasten[∧]/[∨] verwenden.





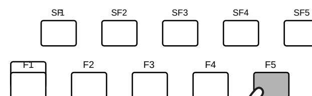
Favorite Category

Mit Hilfe dieser leistungsstarken Funktion können Sie die von Ihnen bevorzugten und häufig verwendeten Voices an einer bestimmten, leicht erreichbaren Position speichern - und durch Drücken der Taste [FAVORITES] aufrufen. Wählen Sie beliebige gewünschte Voices aus beliebigen Categories aus, und tragen Sie sie in die Favorite Category ein. Auf diese Weise können Sie direkt zu Ihren am häufigsten verwendeten Voices gelangen, ohne in anderen Categories suchen zu müssen - eine große Hilfe bei Liveauftritten.

Wählen Sie die gewünschte Category aus, und positionieren Sie anschließend den Cursor in der Category-Liste auf die von Ihnen bevorzugte Voice. Drücken Sie nun die Taste [F5], um das Kontrollkästchen neben dem Voice-Namen zu aktivieren. (Durch nochmaliges Drücken der Taste [F5] können Sie das Kontrollkästchen wieder deaktivieren.) Rufen Sie weitere Categories auf, und setzen Sie das Eintragen Ihrer Favoriten fort. Nachdem Sie alle gewünschten Voices markiert haben, drücken Sie die Taste [DRUMKIT/FAVORITES], um diese Voices in der Favorite Category zu speichern. Es werden alle markierten Voices – und nur diese Voices - in der Liste angezeigt. Um die Favorite Category zu verlassen, drücken Sie nochmals die Taste [DRUMKIT/FAVORITES].



DRUM KITS / FAVORITES

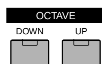


Durch Drücken dieser Taste wechseln Sie zwischen den beiden Einstellungen:
Kontrollkästchen aktiviert ☒
Kontrollkästchen deaktiviert ☐

Oktavlage der Tastatur (MOTIF 6 / MOTIF 7)

Manchmal möchten Sie beim Spielen einer Voice diese vielleicht in einer tieferen oder höheren Tonlage spielen. So möchten Sie beispielsweise die Tonlage nach unten verschieben, um zusätzliche Baßnoten zu erreichen, oder nach oben, um bei Leads und Solos noch weiter nach oben gehen zu können. Mit Hilfe der Tasten [Octave Up] bzw. [Octave Down] können Sie das schnell und einfach erreichen.
Jedes Mal, wenn Sie im Bedienfeld die Taste [OCTAVE UP] drücken, wird die gesamte Tonhöhe der Voice um eine Oktave nach oben verschoben. Dementsprechend wird bei jeder Betätigung der Taste [OCTAVE DOWN] die Tonhöhe um eine Oktave nach unten verschoben. Der Wertebereich liegt zwischen -3 und +3, wobei 0 die Standardtonhöhe ist. Die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] leuchten, wenn sie aktiviert sind, um ihren Status anzuzeigen. Die gegenwärtige Einstellung der Oktavlage wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Standardtonhöhe (0) sofort aufrufen, indem Sie die Tasten [OCTAVE UP] und [OCTAVE DOWN] gleichzeitig drücken (beide Lampen erlöschen).







HINWEIS Octave Up/Down hängt mit den Einstellungen für TUNE (im Voice Edit-Modus, Seite 138) und Note Shift (im Utility-Modus, Seite 250) zusammen. Das heißt, wenn die Tonhöhe bereits mit Hilfe dieser Einstellungen nach oben oder unten verschoben wurde, können Sie mit Octave Up/Down die Tonhöhe eventuell nicht um volle drei Oktaven verschieben.

HINWEIS Wenn Sie mit Octave Up/Down Tonhöhen außerhalb des Notenbereichs der Voice (C-2 bis G8) erreichen, werden die ungültigen Tonhöhen in der benachbarten Oktave (höher oder tiefer) wiedergegeben.

HINWEIS Diese Funktion kann auch im Performance- oder Master-Modus eingesetzt werden.

Bearbeiten von Voices

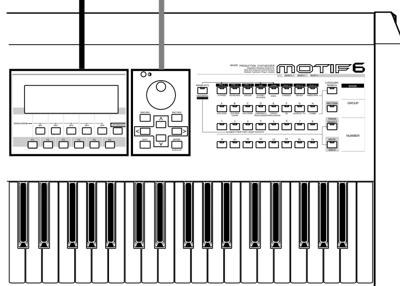
Im Voice Play-Modus können Sie nicht nur Voices spielen, sondern auch eine Vielzahl an grundlegenden, leistungsfähigen Bearbeitungsvorgängen an den Voices vornehmen. Sie können beispielsweise die EG-Einstellungen ändern, um die Voice mit einer weicheren oder härteren Attack zu versehen oder sie mit einer längeren Release Time länger ausklingen zu lassen. Für das Filter können Sie ähnliche Einstellungen vornehmen und damit den Klang der Voice verändern. Des weiteren können Sie während Sie spielen mit einer besonderen Gruppe der Regler im Bedienfeld den Sound ändern, einschließlich Pan-, EG-, Effekt-, Filter- und weiterer Einstellungen. Natürlich können Sie neu erstellte Voices auch speichern, um sie später wieder zu verwenden (Seite 86).

Schnelle Voice-Bearbeitung

Referenz (Seite 127)

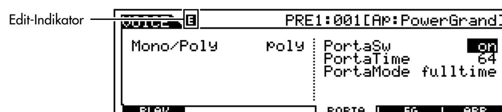
1 Wählen Sie das gewünschte Menü aus.

2 Stellen Sie die Werte der einzelnen Parameter ein.
Positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und ändern Sie den Wert mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Data-Dial.



Der [E]-Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Voice Play-Modus ändern, erscheint der [E] Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Voice geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



F4

PORTA (Portamento) Display

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

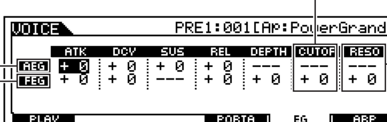


F5

EG (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) Display

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

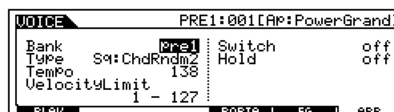
- AEG (Amplitude Envelope Generator)
Der AEG steuert, wie sich die Lautstärke (Amplitude) der Voice über die Zeit ändert - vom Zeitpunkt des Drückens bis zum Zeitpunkt des Loslassens der Taste. Wenn z. B. ein kleiner Wert für Attack eingestellt ist, erklingt beim Spielen einer Taste ein unmittelbarer, scharfer Ton.
- FEG (Filter Envelope Generator)
Der FEG steuert, wie sich die Klangfarbe über die Zeit durch den Einfluß des Filters ändert. Hier können Sie außerdem die Cutoff-Frequenz und die Resonance des Filters einstellen.



F6

ARP (Arpeggio) Display

In diesem Display stehen die Grundparameter (z. B. Type, Tempo) des Arpeggios zur Verfügung.



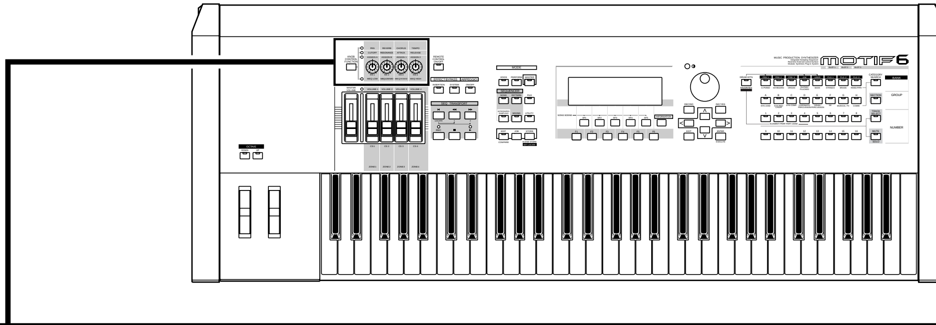
Voice-Bearbeitung mit den Reglern (Knobs)

Referenz (Seite 132)

Mit Hilfe dieser Regler (englisch: Knobs) können Sie verschiedene Soundaspekte der Voice in Echtzeit ändern, also während Ihres Spiels. Drehen Sie einen Regler nach rechts, so vergrößern Sie den Wert; drehen Sie ihn nach links, so verkleinern Sie den Wert. Wenn Sie die vorgenommenen Bearbeitungen behalten möchten, so speichern Sie diese in einer neuen Voice (Seite 86).

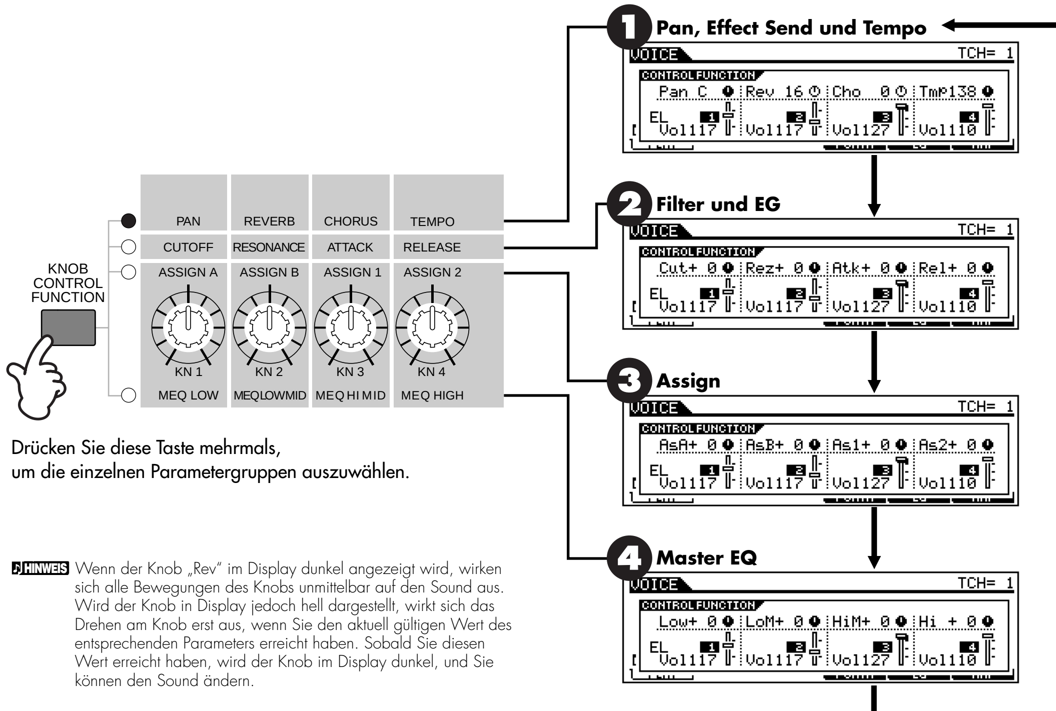
HINWEIS Jede Voice des MOTIF wurde mit gewissen Parameter-Werten programmiert. Mit Hilfe der Regler (Knobs) können Sie diese Werte mit einem Offset verändern. Unabhängig von der Größe des Offset-Werts können die Minimum- und Maximumgrenzen der Parameter nicht überschritten werden.

HINWEIS Im Performance-Modus beeinflussen Sie mit Hilfe der Regler die gegenwärtig ausgewählte Performance und nicht die Voices selbst.



Auswählen der steuerbaren Funktionen

Wie unten dargestellt, können die den einzelnen Reglern zugeordneten Funktionen aus vier Parametergruppen ausgewählt werden.
Mit Hilfe der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] können Sie einstellen, welche Parametergruppe durch die Regler gesteuert werden soll. Wie hier dargestellt, leuchtet die zugehörige LED um anzuzeigen, welche Parametergruppe aktiviert ist. Im Display werden die verfügbaren Funktionen der Regler aufgeführt.
Drücken Sie die Taste [EXIT], um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.



Drücken Sie diese Taste mehrmals, um die einzelnen Parametergruppen auszuwählen.

HINWEIS Wenn der Knob „Rev“ im Display dunkel angezeigt wird, wirken sich alle Bewegungen des Knobs unmittelbar auf den Sound aus. Wird der Knob in Display jedoch hell dargestellt, wirkt sich das Drehen am Knob erst aus, wenn Sie den aktuell gültigen Wert des entsprechenden Parameters erreicht haben. Sobald Sie diesen Wert erreicht haben, wird der Knob im Display dunkel, und Sie können den Sound ändern.

Informationen zu den Parametergruppen

1 Pan, Effect Send und Tempo

PAN
Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice.

L R Signal

PAN REVERB CHORUS TEMPO
KN 1 KN 2 KN 3 KN 4

TEMPO
Bestimmt das Tempo des Arpeggios, das der zur Zeit ausgewählten Voice zugeordnet ist.
Im Song/Pattern/Arpeggio-Modus bestimmt dieser Regler (Knob) das Tempo des ausgewählten Songs bzw. Patterns.

REVERB
Bestimmt die Stärke des Reverb-Effekts für die Voice.

CHORUS
Bestimmt die Stärke des Chorus-Effekts für die Voice.

2 Filter und EG

CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE
KN 1 KN 2 KN 3 KN 4

CUTOFF
Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.

RESONANCE
Verstärkt den Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz.
Versuchen Sie, die oben erwähnten Regler für Cutoff und Resonance zusammen zu nutzen. Stellen Sie z. B. Resonance auf einen bestimmten Pegel, und verstellen Sie anschließend den Regler für Cutoff.

ATTACK
Bestimmt die Attack Time des Sounds. Indem Sie eine langsame Attack Time wählen, können Sie z. B. eine Streicher-Voice so einstellen, daß die Lautstärke des Sounds allmählich anschwillt - drehen Sie den Regler [ATTACK] einfach ganz nach rechts. Um ein eher perkussives Verhalten des Sounds zu erreichen, drehen Sie den Regler nach links.

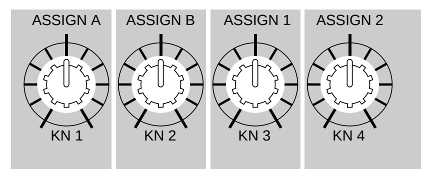
Attack Time
Release Time
Drücken der Taste
Loslassen der Taste

RELEASE
Bestimmt die Release Time des Sounds. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird eine längere Release Time eingestellt, wodurch der Sound (in Abhängigkeit von der ausgewählten Voice) nach dem Loslassen der Taste länger ausklingt. Um ein Ausklingen zu erzeugen, bei dem der Sound abrupt abbricht, stellen Sie eine kurze Release Time ein.

HINWEIS Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist, wird dieser Regler für die Decay Time verwendet.

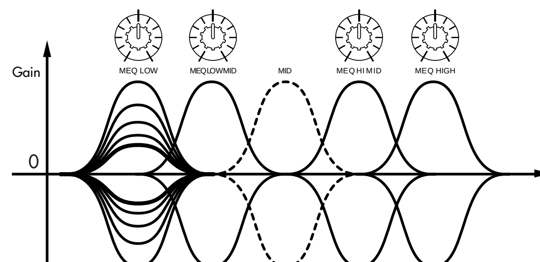
3 Assign

Diese Regler können einer breiten Palette von Funktionen zugeordnet werden. Auf diese Weise können Sie Ihr persönliches Set an Echtzeit-Controllern zusammenstellen.
Einzelheiten zu den Reglern (Knobs) A/B finden Sie auf Seite 256.
Einzelheiten zu den Reglern (Knobs) 1/2 finden Sie auf Seite 254.



4 Master EQ

Dient zum Abgleichen der (globalen) Master-EQ-Einstellungen für die gesamte Voice. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden als Offsets zu den EQ-Einstellungen (mit Ausnahme von "MID") im Utility-Modus verwendet, siehe Seite 253.



Speichern bearbeiteter Voices

Referenz (Seite 160)

Sie können eine bearbeitete Voice im internen Speicher (SRAM) ablegen. Sie können bis zu 128 Normal Voices und bis zu 16 Drum Voices speichern.

HINWEIS Weitere Informationen zur Speicherstruktur finden Sie auf Seite 63.

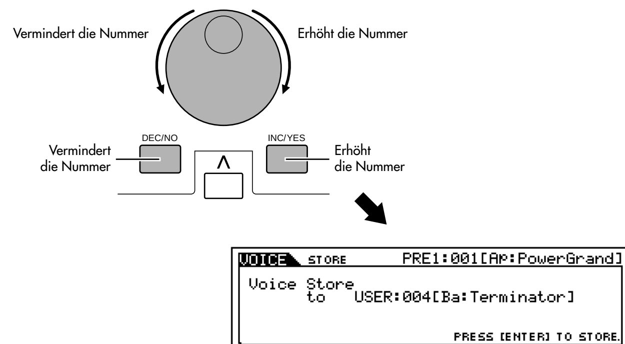
VORSICHT

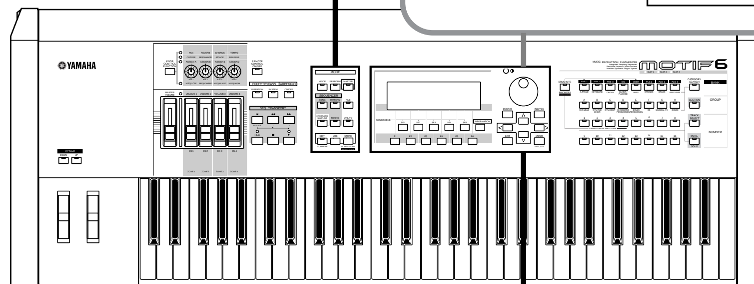
Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden. (Siehe Seite 64.)

1 Drücken Sie im Voice-Modus die Taste [STORE].

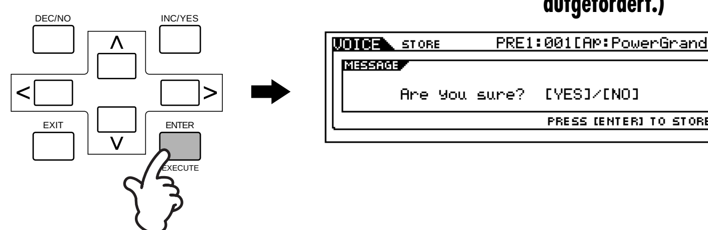


2 Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Data-Dial einen Ziel-Speicherplatz für die Voice aus.

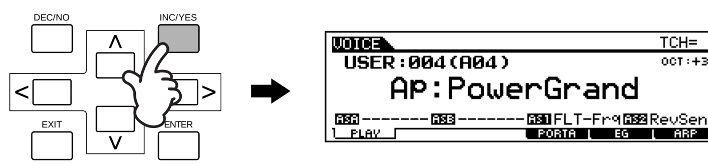




3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)



4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen. Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.



HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

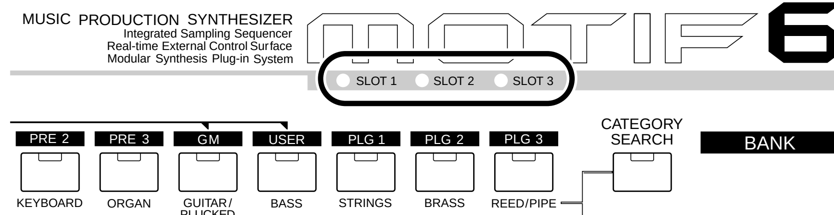
VORSICHT Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing…“ („In Ausführung“) angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder

Eine größere Anzahl detaillierter Bearbeitungsmöglichkeiten steht Ihnen im Voice Edit-Modus zur Verfügung.

Informationen zu Plug-In-Voices

Grundlegender Aufbau (Seite 34)

Plug-In-Boards eröffnen Ihnen enorme Möglichkeiten für den Ausbau von Klangflexibilität und Leistung. Installierte Plug-In-Boards fügen sich nahtlos und transparent in den MOTIF ein - was bedeutet, daß Sie die Sounds und Funktionen genauso nutzen können, als wären sie schon werkseitig in den MOTIF integriert worden. In einen MOTIF können bis zu drei Plug-In-Boards installiert werden. Falls das Plug-In-Board richtig installiert wurde, leuchtet die entsprechende SLOT-Kontrollampe auf, die Voice-Daten für das installierte Board werden automatisch als Plug-In Voices eingerichtet, und Sie können die Plug-In-Bank genau wie die interne Voice-Bank auswählen.



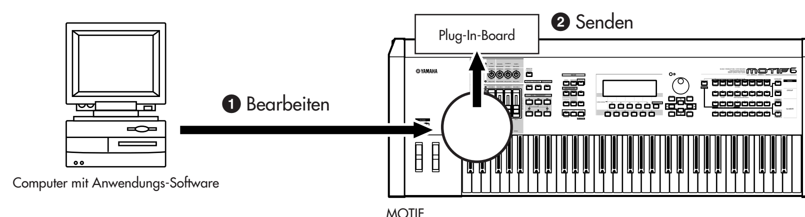
Die Plug-In-Voices können mit Hilfe der Bedienfeldvorgänge des MOTIF in gleicher Weise wie User Voices bearbeitet werden. Es können bis zu 64 Plug-In-Voices für jedes Plug-In-Board gespeichert werden.

Bearbeiten und Speichern von Board Voices

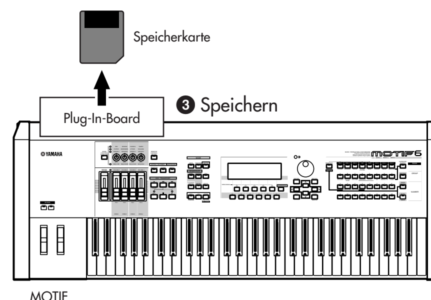
Referenz (Seite 159)

Zu den Board Voices gehört ein spezielles Set an Voices – Board Custom Voices genannt –, die auf einem an den MOTIF angeschlossenen Computer mit Hilfe einer speziellen Editor-Software bearbeitet werden können, die zum Plug-In-Board gehört.
Da die Plug-In-Boards nicht über SRAM verfügen und die bearbeiteten Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten die bearbeiteten Board Custom Voice-Daten auf einer Speicherkarte oder auf einem an den MOTIF angeschlossenem SCSI-Gerät gespeichert werden. Die Daten der auf der Speicherkarte oder dem SCSI-Gerät gespeicherten Board Custom Voice können mit Hilfe der Auto Load-Funktion beim Einschalten des Geräts automatisch geladen werden.

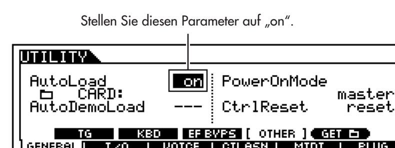
❶ Bearbeiten Sie die Board Voice mit Hilfe des Voice Editors.
❷ Senden Sie die bearbeiteten Daten an den Speicher (DRAM) des Plug-In-Boards.



❸ Speichern Sie die Daten im Speicher (DRAM) auf der Speicherkarte.



❹ Aktivieren Sie im Utility-Modus (Seite 252) die Auto Load-Funktion.



❺ Beim nächsten Einschalten des Geräts werden die auf der Speicherkarte gespeicherten Daten der Board Custom Voice automatisch in den Speicher des Plug-In-Boards geladen.

Spielen von Performances

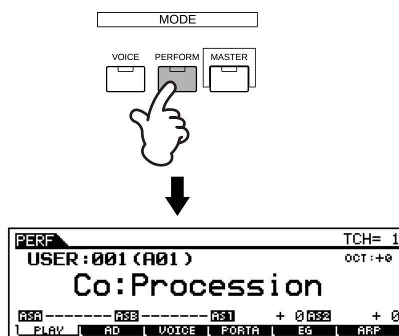
Grundlegender Aufbau (Seite 42) · Referenz (Seite 162)

Im Performance-Modus können Sie einzelne User Performances auswählen und spielen.
In einer Performance können Sie verschiedene Voices in einem Layer zusammenmischen, über die Tastatur verteilen oder eine Kombination aus beidem einrichten. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen.

HINWEIS Weitere Informationen zu den Performances und ihren Speicherstrukturen (Bänke) finden Sie auf Seite 42.

Auswählen einer Performance

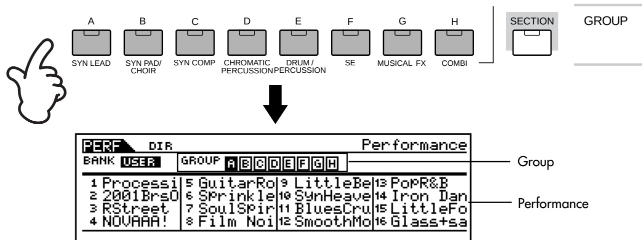
1 Rufen Sie den Performance Play-Modus auf.



Wenn der Performance Play-Modus aktiv ist, wird die zur Zeit ausgewählte Performance in großen Buchstaben angezeigt – so können Sie leicht feststellen, welche Performance Sie spielen werden.

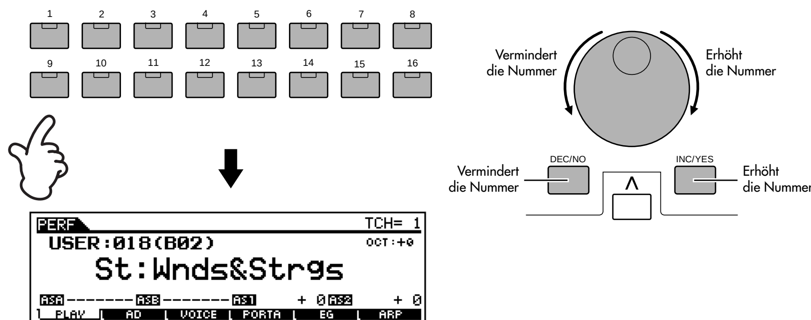
2 Wählen Sie eine Performance Group aus.

Die Performances in den einzelnen Bänken sind in die Groups A ~ H unterteilt. Wählen Sie eine Group aus, um die Performances anzuzeigen, die zu der ausgewählten Group gehören.



HINWEIS Sämtliche Performances sind in einer einzigen Bank gespeichert. Sie brauchen daher hier keine Bank auszuwählen.

3 Wählen Sie eine Performance-Nummer aus.



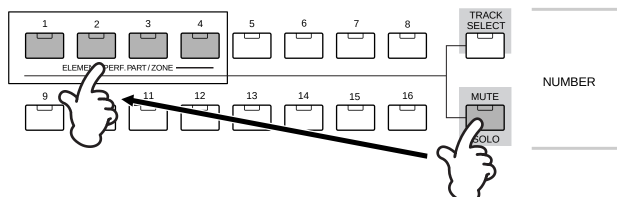
4 Spielen Sie auf der Tastatur.

HINWEIS Die Category Search-Funktion und die [OCTAVE]-Tasten können im Performance Play-Modus auf die gleiche Weise wie im Voice Play-Modus verwendet werden.

Performance Part ein/aus (on/off)

Jede Performance kann bis zu vier Parts enthalten, die aus einer Gesamtzahl von sieben Parts ausgewählt werden können - den internen Parts 1 - 4 und den Plug-In-Parts 1 - 3.

1. Drücken Sie die Taste [MUTE], so daß sie aufleuchtet.
2. Drücken Sie eine der Tasten [1] bis [4], um den entsprechenden Part stummzuschalten. Der der nicht leuchtenden Taste entsprechende Part ist stummgeschaltet.
3. Drücken Sie die Taste [MUTE] nochmals, so daß ihre LED erlischt.

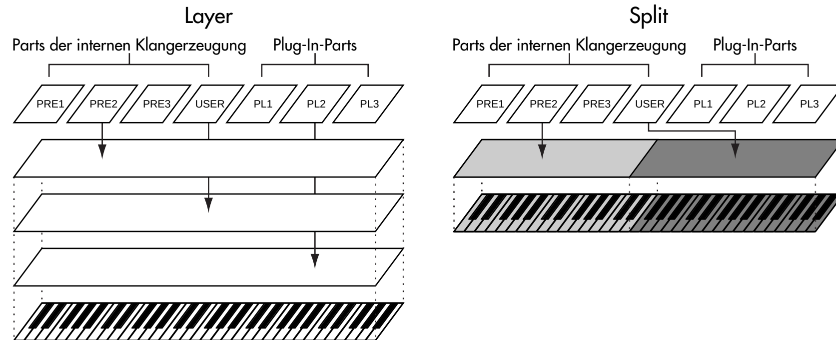


Quick Start Guide

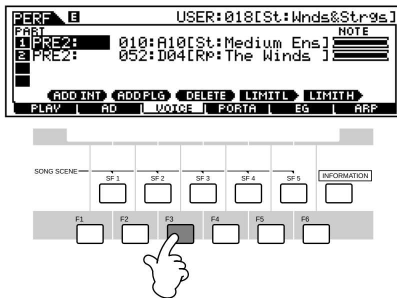
Bearbeiten von Performances (Layer/Split)

Grundlegender Aufbau (Seite 45) · Referenz (Seite 170)

Performances können aus bis zu vier Parts (Voices) aufgebaut werden, die aus den Parts 1 bis 4 der internen Klangerzeugung und den Parts 1 bis 3 der Plug-In-Boards ausgewählt werden können.
Sie können eine Performance erzeugen, indem Sie verschiedene Voices übereinanderlegen oder sie verschiedenen Bereichen der Tastatur zuweisen. Sie können bis zu 128 eigene Performances im internen User Speicher ablegen.

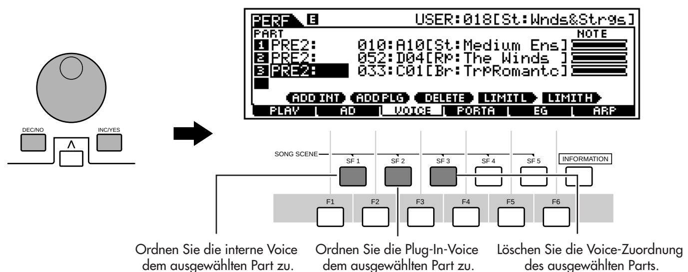


1 Rufen Sie das VOICE-Display auf, indem Sie im Performance Play-Modus die Taste [F3] drücken.

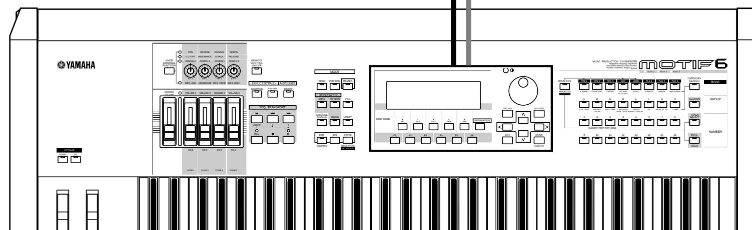


2 Ordnen Sie jedem Part die gewünschte Voice zu.

Positionieren Sie den Cursor auf dem gewünschten Part, und wählen Sie durch Drücken der Taste [F1] oder [F2] eine Voice aus.Sie können Layer erstellen.

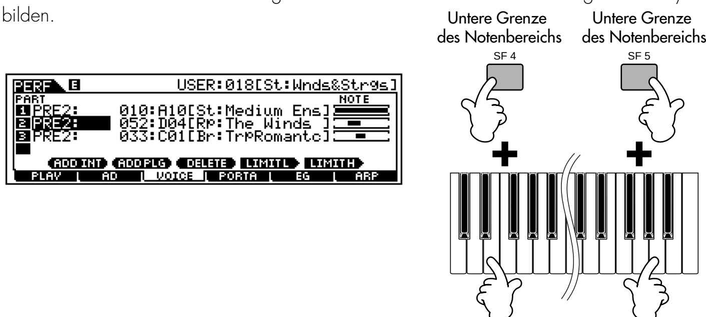


Ordnen Sie die interne Voice dem ausgewählten Part zu.
Ordnen Sie die Plug-In-Voice dem ausgewählten Part zu.
Löschen Sie die Voice-Zuordnung des ausgewählten Parts.

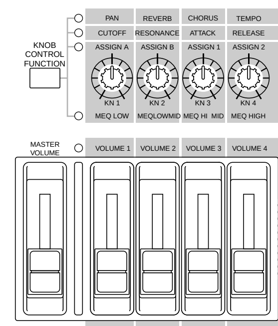


3 Geben Sie für jeden Part den benötigten Notenbereich ein.

Sie können die tiefste Note des Bereichs, in dem die Voice des ausgewählten Parts klingen soll, auswählen, indem Sie die Taste [SF4] gedrückt halten und die gewünschte Taste drücken. Um die höchste Note des Bereichs einzugeben, halten Sie die Taste [SF5] gedrückt, und drücken Sie die entsprechende Taste.
Dadurch können Sie einen Split mit bis zu vier verschiedenen Parts (Voices) einrichten, die in vier verschiedenen Bereichen erklingen. Außerdem können sich Parts überlagern und Layer bilden.



4 Ändern Sie die Lautstärke der einzelnen Parts und damit die Lautstärken-Balance der vier Parts mit den Schiebereglern (Control Sliders).



Quick Start Guide

Speichern der bearbeiteten Performance

Referenz auf Seite 176

Sie können eine bearbeitete Performance im internen Speicher (SRAM) ablegen. Es können bis zu 128 Performances gespeichert werden.

HINWEIS Weitere Informationen zur Speicherstruktur finden Sie auf Seite 63.

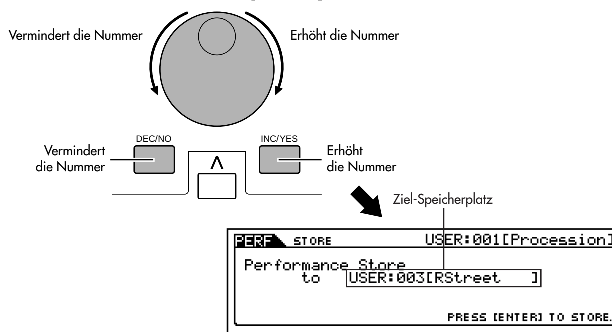
VORSICHT

Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden. (Siehe Seite 97.)

1 Drücken Sie im Performance-Modus die Taste [STORE].



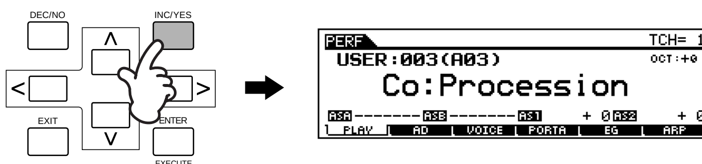
2 Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Data-Dial einen Ziel-Speicherplatz für die Performance aus.



3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)



4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen. Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed" („Abgeschlossen"), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.



HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

VORSICHT

Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing..." („In Ausführung") angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Die Parameter des Portamentos, des EGs (Envelope Generator – Hüllkurvengenerator) und des Arpeggios können bearbeitet werden, indem Sie wie im Voice-Modus mit Hilfe der Tasten [F4] bis [F6] das entsprechende Display aufrufen. Eine größere Anzahl detaillierter Bearbeitungsmöglichkeiten steht Ihnen im Performance Edit-Modus zur Verfügung. Siehe Seite 165.

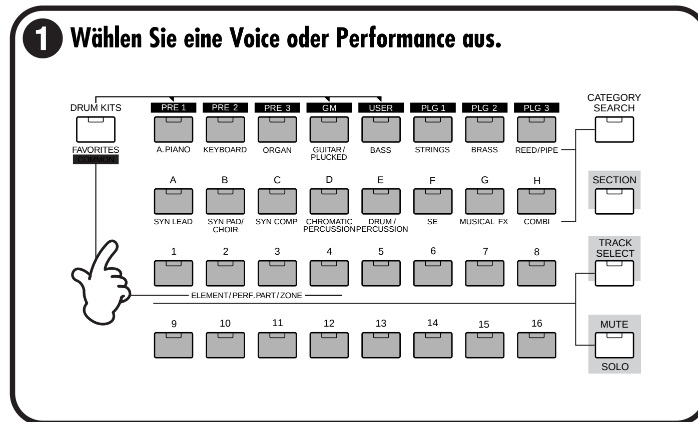
Verwenden der Arpeggio-Funktion

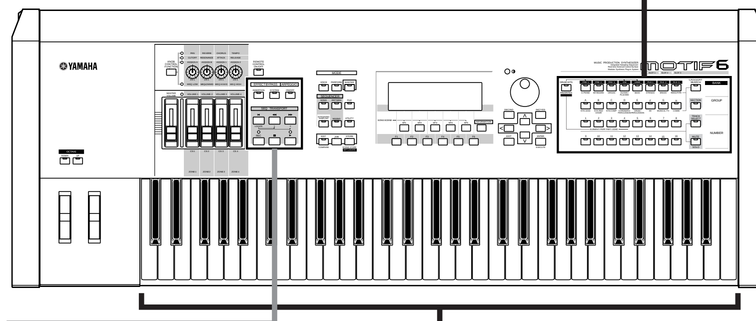
Grundlegender Aufbau (Seite 55) · Referenz (Seiten 128, 165)

Der MOTIF bietet einen leistungsfähigen und äußerst vielseitigen Arpeggiator, mit dem Sie automatisch voreingestellte Arpeggios, Phrases, Rhythmussequenzen und besondere „Human"-Patterns triggern können – abhängig von den gespielten Tasten oder sogar von der Velocity, mit der Sie die Tasten spielen. Sie können jeder Voice oder Performance den gewünschten Arpeggio-Typ zuweisen und das Tempo in Echtzeit während der Arpeggio-Wiedergabe anpassen. In den Song- und Pattern-Modi können Sie jedem Mixing-Setup die gewünschten Arpeggio-Typen zur Verwendung in Songs und Patterns zuweisen.

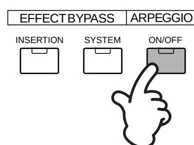
Arpeggio-Wiedergabe

1 Wählen Sie eine Voice oder Performance aus.





2 Aktivieren Sie das Arpeggio, indem Sie die Taste ARPEGGIO [ON/OFF] drücken.



HINWEIS Wenn Sie eine Voice oder eine Performance auswählen, für die der Parameter ArpeggioSwitch auf „on" gestellt ist, wird die Taste ARPEGGIO [ON/OFF] automatisch eingeschaltet.

HINWEIS Der „on/off"-Status der Taste ARPEGGIO [ON/OFF] kann in den einzelnen Voice-, Performance- und Mixing-Einstellungen gespeichert werden.

3 Spielen Sie auf der Tastatur.

Während die Tasten gedrückt gehalten werden, wird das Arpeggio entsprechend der gespielten Noten, dem Typ des Arpeggios, den Einstellungen für den Tonumfang usw. wiedergegeben.

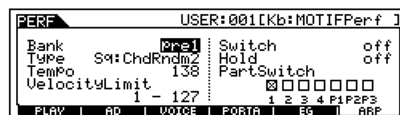
HINWEIS Im Voice Play-Modus wird das Arpeggio mit der ausgewählten Voice wiedergegeben.

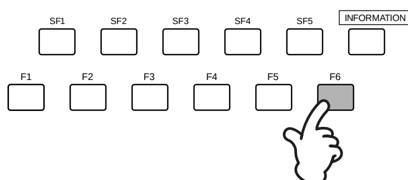
HINWEIS Im Performance/Song Mixing/ Pattern Mixing-Modus wird das Arpeggio mit der Voice wiedergegeben, die dem Part zugeordnet ist, dessen ArpeggioSwitch auf

Typ, Tempo und Begrenzung des Arpeggios

Der MOTIF stellt Ihnen eine Vielzahl an Arpeggio-Typen zur Verfügung. Sie können das Tempo des Arpeggios wie gewünscht ändern.
Die Arpeggio-Funktion steht Ihnen in allen Modi zur Verfügung.
Die folgenden Anleitungen beziehen sich auf den Performance Play-Modus.

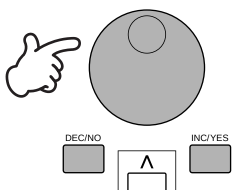
1 Rufen Sie das ARP (Arpeggio) Display auf, indem Sie im Performance Play-Modus die Taste [F6] drücken.

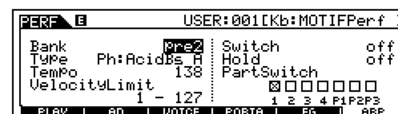




2 Wählen Sie eine Arpeggio-Bank aus.

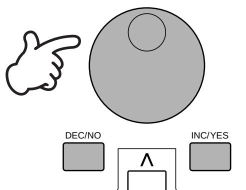
Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Bank, und wählen Sie eine Bank aus.

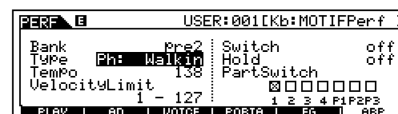




3 Wählen Sie einen Arpeggio-Typ aus.

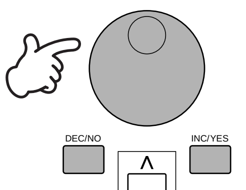
Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Type, und wählen Sie einen Arpeggio-Typ aus.

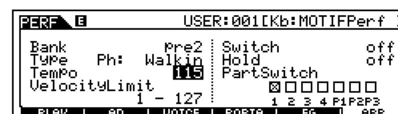




4 Stellen Sie das Tempo der Arpeggio-Wiedergabe ein.

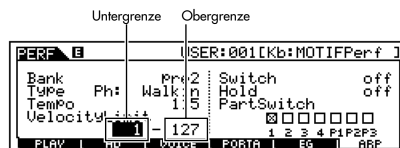
Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Tempo, und stellen Sie das Tempo ein.



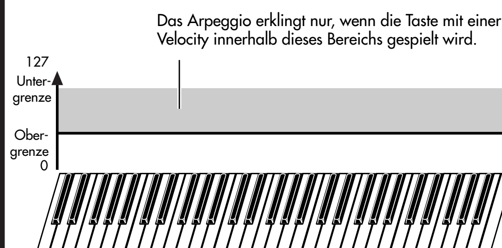


5 Stellen Sie den Velocity-Bereich für die Arpeggio-Wiedergabe ein.

Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Velocity Limit, und stellen Sie die gewünschten Werte ein.



Das Arpeggio erklingt nur, wenn die Taste mit einer Velocity innerhalb dieses Bereichs gespielt wird.



6 Stellen Sie den Part Switch für das Arpeggio ein.

Sie können die Wiedergabe des Arpeggios für jeden Part einzeln aktivieren oder deaktivieren. Positionieren Sie den Cursor auf das Kontrollkästchen des gewünschten Parts, und aktivieren Sie dieses.



7 Speichern Sie die Einstellungen für das Arpeggio in der gewünschten User Performance.

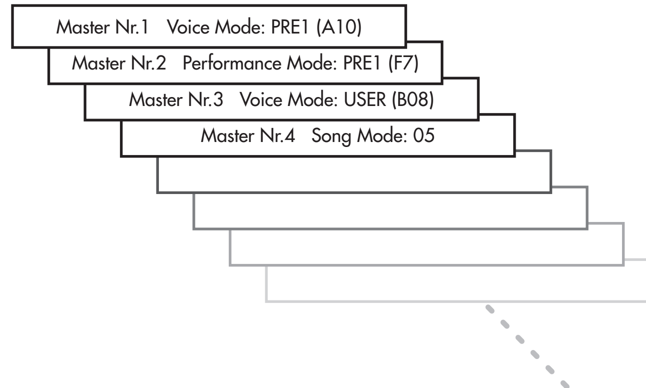
Die Einstellungen für das Arpeggio können in einer User Voice, einer User Performance oder in einem Song/Pattern Mixing-Setup gespeichert werden.



Verwenden als Masterkeyboard

Grundlegender Aufbau (Seite 56) · Referenz (Seite 268)

Der MOTIF ist mit einer derartigen Vielzahl an verschiedenen Leistungsmerkmalen, Funktionen und Vorgängen ausgestattet, daß es Ihnen möglicherweise schwerfällt, die benötigte Funktion zu finden und aufzurufen. Hierfür wurde die Master-Funktion eingebaut. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Vorgänge speichern, die Sie in jedem Modus am häufigsten einsetzen, und sie dann mit einem einfachen Tastendruck aufrufen. Der MOTIF verfügt über insgesamt 128 Speicherplätze für Ihre eigenen User Master-Einstellungen.

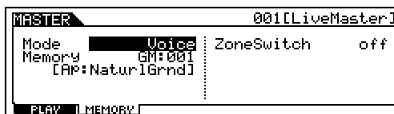


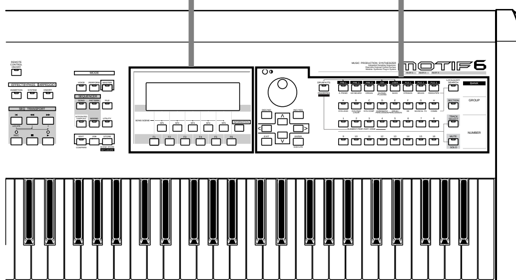
Speichern in einem Master

Der ausgewählte Modus (Mode) und das ausgewählte Programm werden im Master Play-Modus in einem Master gespeichert.

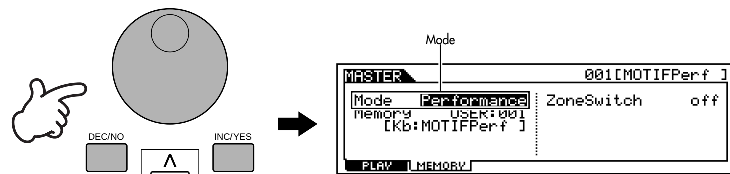
1 **Rufen Sie den Master-Modus auf, und wählen Sie eine Master-Nummer aus (Seite 269).**

2 **Rufen Sie durch Drücken der Taste [F2] das MEMORY-Display auf.**

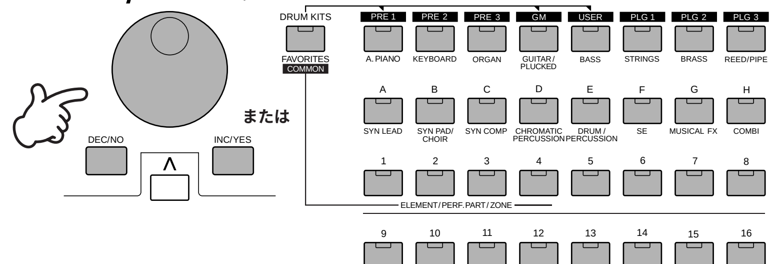




3 **Wählen Sie den zu verwendenden Modus (Mode) aus.**

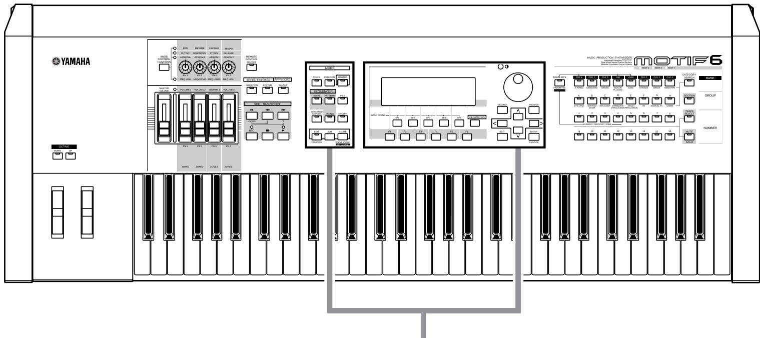


4 **Wählen Sie das zu verwendende Programm (Voice-, Performance-, Song- oder Style-Nummer) aus.**



5 **Benennen Sie den Master.**

Der Master kann im Master Edit-Modus benannt werden (Seite 75).
Außerdem können Sie die den Knobs und Sliders zugeordneten Funktionen auswählen (Seite 273).



6 Speichern Sie die Einstellungen in einem Master ab.

Die bearbeiteten Master können im internen Speicher (SRAM) gespeichert werden. Es können bis zu 128 Master gespeichert werden.

HINWEIS Weitere Informationen zur Speicherstruktur finden Sie auf Seite 63.

VORSICHT

Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden. (Siehe Seite 97.)

1 Drücken Sie die Taste [STORE], um den Master Store-Modus aufzurufen.



2 Wählen Sie einen Ziel-Master aus.



3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.



4 Führen Sie den Speichervorgang aus.



HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

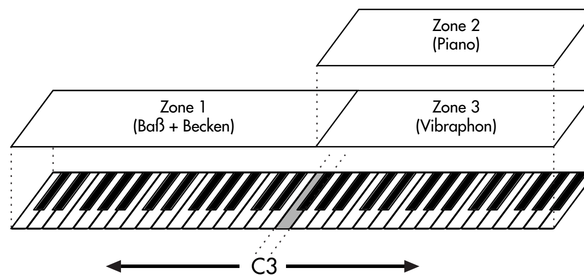
VORSICHT

Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ („In Ausführung“) angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

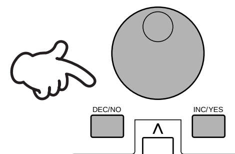
Masterkeyboard-Einstellungen

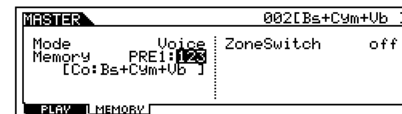
● Layer-/Split-Einstellungen bei Verwendung eines externen Klangerzeugers

Der MOTIF kann als umfassendes, vielseitiges Masterkeyboard sowohl für Live- als auch für Studioanwendungen fungieren. Wenn ein Master auf den Voice- oder Performance-Mode gestellt ist, können Sie Einstellungen für vier voneinander unabhängige Zonen vornehmen. Dadurch können zusätzlich zu den internen Voices des MOTIF Voices eines externen MIDI-Geräts über verschiedene Kanäle gesteuert werden. Dies ist durch die Einstellung verschiedener Tastaturbereiche für jede Zone und die Zuweisung unterschiedlicher MIDI-Kanäle zu jedem Bereich möglich. Dadurch können Sie beispielsweise verschiedene Voices übereinanderlegen (englisch: Layer), einschließlich der Voices eines angeschlossenen MIDI-Klangerzeugers. Zusätzlich können Sie die Voices in verschiedene Tastaturbereiche aufteilen und mit der linken und rechten Hand völlig verschiedene Sounds spielen. Im folgenden Beispiel werden drei Zonen eingestellt. Dabei wird ein Split bei C3 eingerichtet. Im unteren Bereich (B2 und tiefer) erklingen Bässe und Becken. Im oberen Bereich (C3 und höher) werden Piano- und Vibraphon-Voices übereinandergelegt, die von einem externen MIDI-Instrument erzeugt werden. Mit Hilfe dieses Setups können Sie mit zwei Händen wie eine ganze Jazz-Combo klingen.
In der Beispielanleitung wird für den Master der Voice-Mode eingesetzt.

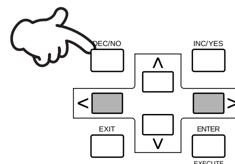


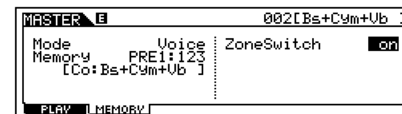
1 Wählen Sie im Master Play-Modus eine Voice aus.
Stellen Sie Mode auf „Voice" ein, und wählen Sie anschließend Bank PRE1 und Voice 123.

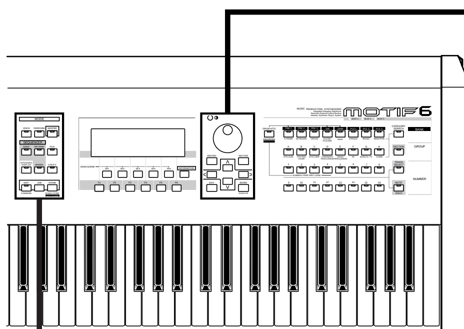




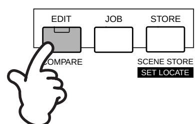
2 Stellen Sie den Zone Switch auf „on".





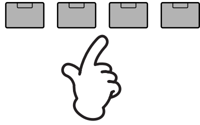


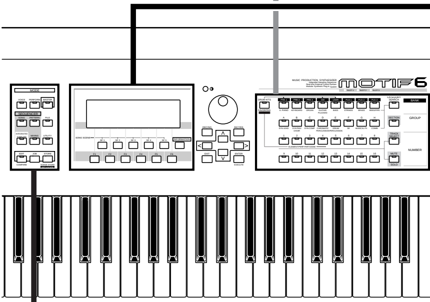
3 Wechseln Sie in den Master Edit-Modus.



4 Rufen Sie das Display zum Bearbeiten von Zonen auf.

Drücken Sie eine beliebige Taste.

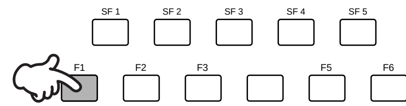




7 Speichern Sie die Einstellungen in einem Master (Seite 94).

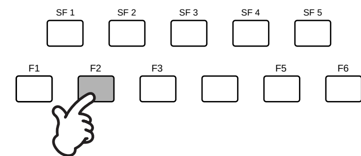
5 Rufen Sie das TRANS-Display auf.

1. Stellen Sie den TG Switch von Zone 1 auf „on" und die TG Switches für alle anderen Zonen auf „off". Dadurch wird bewirkt, daß nur die in Zone 1 gespielten Daten an die interne Klangerzeugung gesendet werden.
2. Stellen Sie den MIDI Switch von Zone 2 und 3 auf „on" und die MIDI Switches der anderen Zonen auf „off". Dadurch wird bewirkt, daß die in Zone 2 und 3 gespielten Daten an einen externen Klangerzeuger gesendet werden.
3. Stellen Sie den MIDI-Sendekanal von Zone 1 auf „1" ein. Stellen Sie die MIDI-Sendekanäle von Zone 2 und Zone 3 so ein, daß sie den Empfangskanälen des externen Klangerzeugers entsprechen.
4. Stellen Sie sicher, daß der externe Klangerzeuger auf mehrstimmigen Betrieb eingestellt ist (Multimode - unterschiedliche Voices für jeden der 16 MIDI-Kanäle), und wählen Sie am Klangerzeuger für die in 3 eingestellten MIDI-Kanäle entsprechende Voices aus.



SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5

F1 F2 F3 F5 F6



SF 1 SF 2 SF 3 SF 4 SF 5

F1 F2 F3 F5 F6

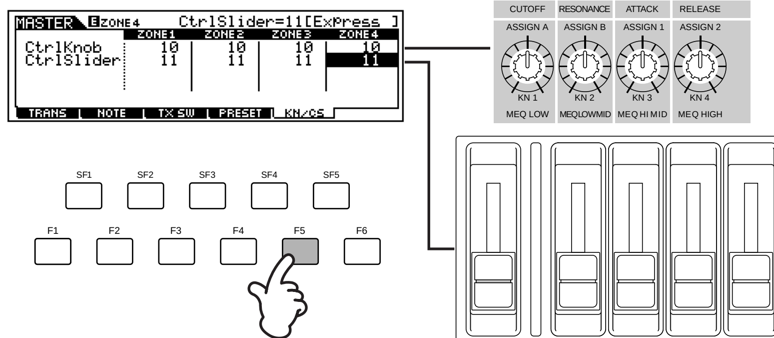
6 Rufen Sie das NOTE-Display auf.

1. Stellen Sie Note Limit H (High) von Zone 1 auf „B2" ein. Stellen Sie Note Limit L (Low) von Zone 1 auf „C-2" ein.
2. Stellen Sie Note Limit H (High) von Zone 2 und 3 auf „G8" ein. Stellen Sie Note Limit L (Low) von Zone 2 und 3 auf „C3" ein.

Each Zone will sound the assigned voice within the note range set above.

● Einstellung der Control Change-Nummern

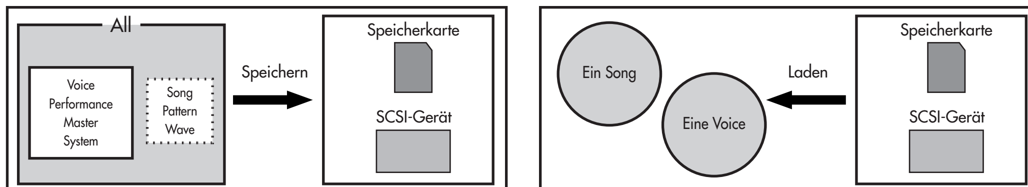
Im Knob/Control Slider-Display (KN/CS) des Master Edit-Modus können Sie einstellen, wie die Regler (Knobs) und Schieberegler (Control Slider) jede einzelne Zone beeinflussen. Sie können eine MIDI-Control-Change-Nummer für jeden Knob und Slider bestimmen. Im folgenden Beispiel wurden die Knobs für alle Zonen auf 10 (Pan) und die Sliders auf 11 (Expression) gestellt. Auf diese Weise können Sie die Stereo-Panoramaposition jeder Zone mit dem entsprechenden Knob steuern und die Sliders für die Anpassung der Lautstärkebalance zwischen den Zonen verwenden.
Diese Einstellung steht nur zur Verfügung, wenn im Memory-Display des Master Play-Modus der Zone Switch aktiviert ist.



Speichern und Laden von Daten

Grundlegender Aufbau (Seite 63) · Referenz (Seite 266)

Bei Einsatz des MOTIF werden viele verschiedene Datentypen erzeugt. Die folgenden Typen werden automatisch im Speicher gesichert, auch wenn das Gerät ausgeschaltet wird: Voice-, Performance-, Master-, Arpeggio- und System-Einstellungen (Parameter, die im Utility-Modus eingestellt werden). Da die anderen Daten (z. B. mit der Sampling-Funktion aufgezeichnete Wavedaten, Songs und Patterns) beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie diese auf einer Speicherkarte oder auf einem an den MOTIF angeschlossenen SCSI-Gerät sichern. Daten, die mit dem MOTIF erzeugt wurden, können in einer Vielzahl an Dateitypen auf einer Speicherkarte oder auf einem SCSI-Gerät gespeichert werden. Wenn Sie „All" als zu speichernden Dateitypen auswählen, können alle Ihre Daten des MOTIF auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät gespeichert werden. Wenn Sie jedoch die Daten wieder in den MOTIF laden, können Sie (wie unten gezeigt) einen bestimmten zu ladenden Datentyp auswählen (z. B. eine einzelne Voice oder einen einzelnen Song).

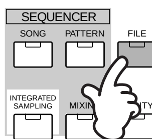


HINWEIS Weitere Informationen zur Verwendung von Speicherkarten finden Sie auf Seite 289. Weitere Informationen zur Verwendung von SCSI-Geräten finden Sie auf Seite 264 und Seite 290.

Speichern von Daten

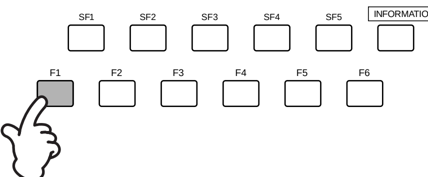
HINWEIS Bevor Sie mit dem MOTIF eine neue Speicherkarte oder ein neues externes SCSI-Gerät einsetzen können, müssen Sie dieses mit dem MOTIF formatieren. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 265.

1 Rufen Sie den File-Modus auf, indem Sie die Taste [FILE] drücken.



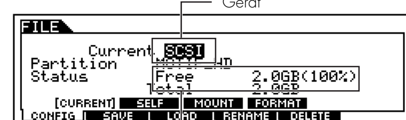
2 Rufen Sie das CONFIG-Display auf.



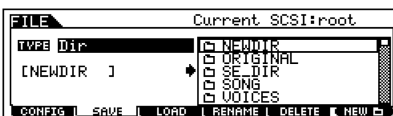


3 Wählen Sie das Gerät aus, auf dem die Daten gespeichert werden sollen.

Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Current, und wählen Sie „CARD" oder „SCSI" aus.

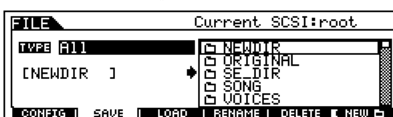


4 Rufen Sie das SAVE-Display auf.



5 Wählen Sie den zu speichernden Dateitypen aus.

Wählen Sie hier „All" aus.



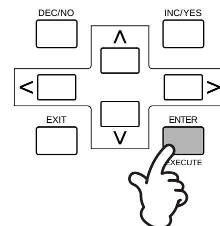
HINWEIS Einzelheiten über speicherbare Dateitypen finden Sie auf Seite 262.

6 Wählen Sie das Verzeichnis aus, in das die Daten gespeichert werden sollen.

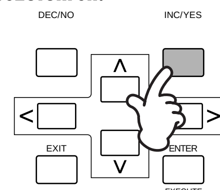


HINWEIS Sie können das Verzeichnis mit Hilfe der Taste [F4] benennen, und Sie können mit Hilfe der Taste [F6] ein neues Verzeichnis anlegen.

7 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

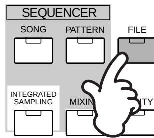


8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.



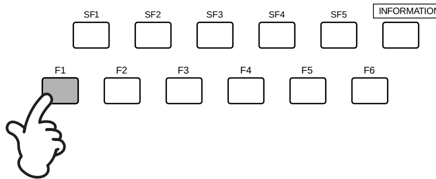
Laden von Daten

1 Rufen Sie den File-Modus auf, indem Sie die Taste [FILE] drücken.



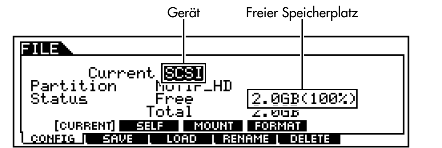
2 Rufen Sie das CONFIG-Display auf.

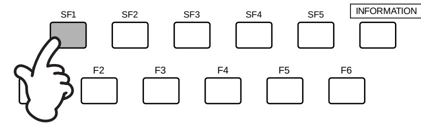




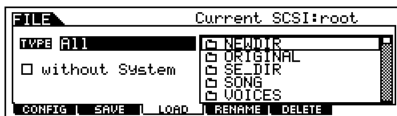
3 Wählen Sie das Gerät aus, von dem die Daten geladen werden sollen.

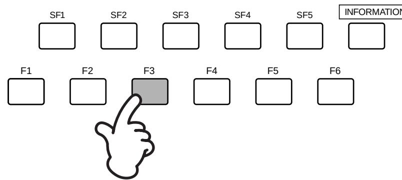
Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter Current, und wählen Sie „CARD" oder „SCSI" aus.

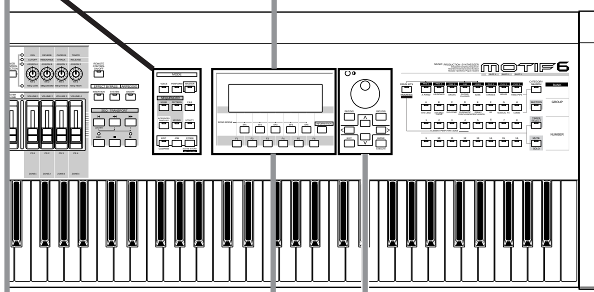




4 Rufen Sie das LOAD-Display auf.

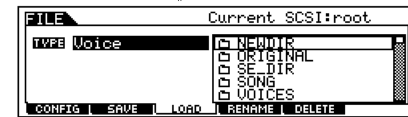






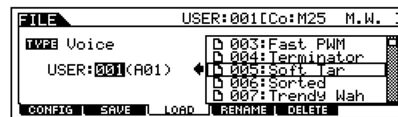
5 Wählen Sie den zu ladenden Dateitypen aus.

Wählen Sie hier „Voice" aus.

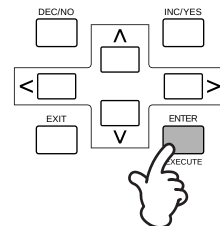


HINWEIS Weitere Informationen zu den Dateitypen, die geladen werden können, finden

7 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz aus, in den die Daten geladen werden sollen.



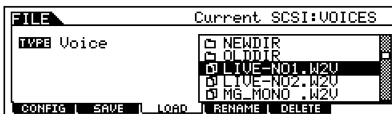
8 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen.



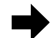
HINWEIS Beim Laden von Daten in den MOTIF werden automatisch alle vorhandenen Daten im User Speicher gelöscht und ersetzt. Stellen Sie sicher, daß alle wichtigen Daten auf eine Speicherkarte oder ein SCSI-Gerät gesichert wurden, bevor Sie Ladevorgänge ausführen.

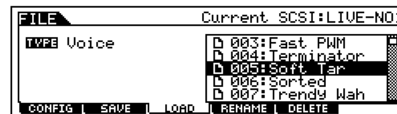
6 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.

Wählen Sie hier eine Datei mit der Erweiterung „.W2V" aus, drücken Sie die [ENTER]-Taste, und wählen Sie die gewünschte Voice aus.



[ENTER] Taste





Quick Start Guide

Sampling mit Song-Wiedergabe (Integrated Sampling Sequencer)

In diesem Abschnitt werden wir uns eingehend mit einer der wichtigsten und leistungsfähigsten Funktionen des MOTIF befassen: dem Integrated Sampling Sequencer.
Heute setzen Künstler und Produzenten digitaler Musik eine Vielzahl an fortgeschrittenen Tools zur Erfüllung Ihrer Aufgaben ein - einschließlich MIDI, Sampling, Audiobearbeitung und vielem mehr. Das Ausschneiden und Einfügen von Beats, Loops und Patterns ist ein Bestandteil des Erstellungsprozesses für Musik. Mit dem MOTIF können Sie in gleicher Weise arbeiten und uneingeschränkt Sampling mit MIDI-Sequencing kombinieren. Dadurch können Sie leichter als je zuvor großartige Tracks erstellen.
Im Folgenden finden Sie eine Zusammenfassung der Schritte, die Sie im folgenden zur Erstellung eines neuen Songs durchführen werden.

■ Erstellen des Rhythmus-Tracks

1 Sampling in einem Pattern-Track
2 Aufzeichnen von MIDI-Daten in einem Pattern-Track
3 Zuweisen einer Preset Phrase zu einem Pattern-Track (Patch-Funktion)
4 Verwenden der Groove-Funktion
5 Pattern-Mixing
6 Erstellen einer Pattern Chain

■ Erstellen eines Songs

7 Kopieren der Daten der Pattern Chain in einen Song
8 MIDI-Aufzeichnung in die Song-Tracks
9 Sampling in Song-Tracks
10 Song Track Mute und Scene
11 Song-Mixing und Speichern der Einstellungen als Template
12 Speichern und Exportieren des aufgezeichneten Songs an einen externen Computer (File Utility)

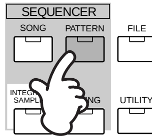
1. Sampling in einem Pattern-Track

Grundlegender Aufbau (Seite 52) · Referenz (Seite 234)

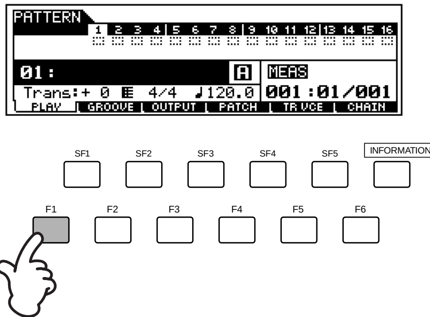
Zeichnen Sie zuerst mit Hilfe der Sampling-Funktion Ihre favorisierte Rhythmusphrase von einer Audio-CD (oder anderen Quelle) im MOTIF auf.

HINWEIS Informationen zum Anschluß externer Audio-Geräte an den MOTIF finden Sie auf Seite 23.

1 Rufen Sie den Pattern-Modus auf.

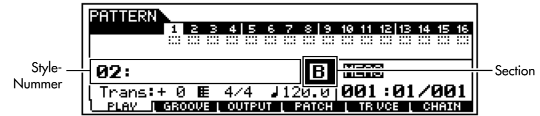


2 Rufen Sie das PLAY-Display auf.

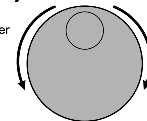


3 Wählen Sie die aufzunehmende Style-Nummer und Section aus.

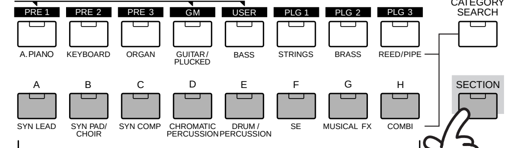
Drücken Sie die Taste [SECTION] und anschließend die entsprechende Taste [A] bis [H].



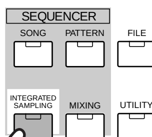
• **Auswählen einer Style-Nummer**



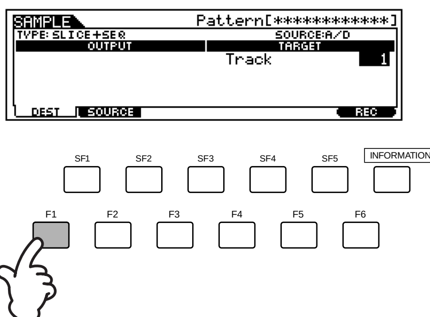
• **Auswählen einer Section**



4 Rufen Sie den Sampling-Modus auf.

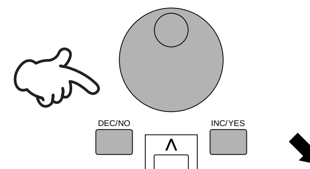


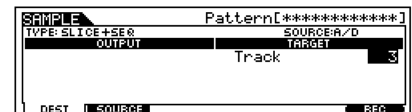
5 Rufen Sie das DEST-Display auf.



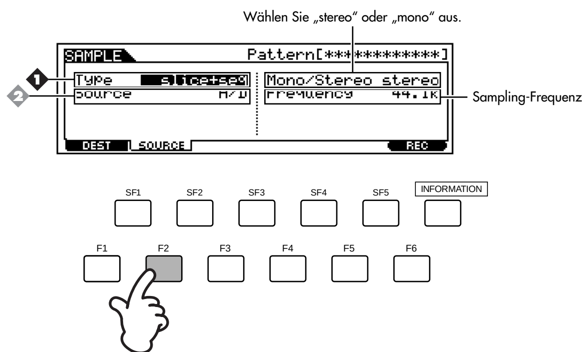
6 Wählen Sie den aufzunehmenden Track aus.

Wählen Sie hier Track 3 aus.





7 Rufen Sie das SOURCE-Display auf.

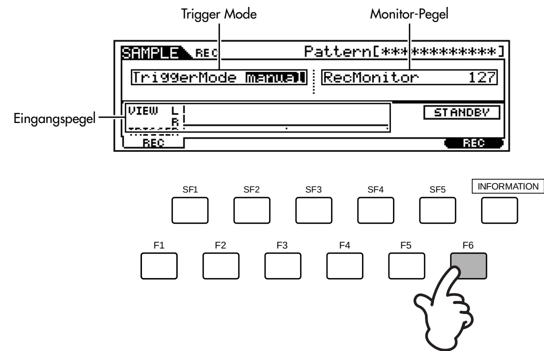


1 Wählen Sie einen Sampling Type aus.
Wählen Sie „slice+seq" für Type aus.

2 Wählen Sie eine Sampling-Quelle aus.
Wählen Sie „A/D" als Source aus.

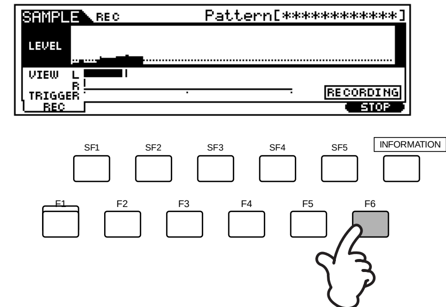
8 Wechseln Sie in den Sampling Standby-Modus.

Bestimmen Sie in diesem Display den Trigger Mode. Wählen Sie hier „manual" aus. Starten Sie den externen CD-Player, um den Eingangspegel zu überprüfen. Sie können den Eingangspegel mit Hilfe des GAIN-Reglers auf der Rückseite auf einen optimalen Pegel stellen.

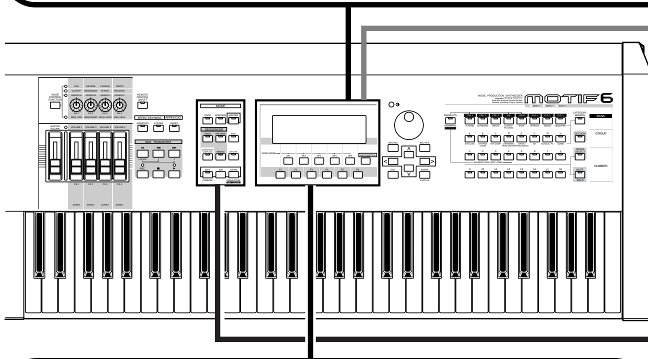


9 Starten Sie das Sampling.

Drücken Sie die Taste [F6], um das Sampling zu starten. Starten Sie außerdem den externen CD-Player, um die aufzunehmende Rhythmus-Phrase wiederzugeben.

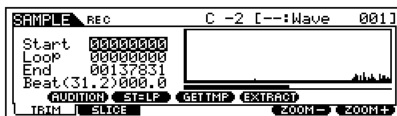


10 Stoppen Sie das Sampling, indem Sie die Taste [F6] noch einmal drücken.



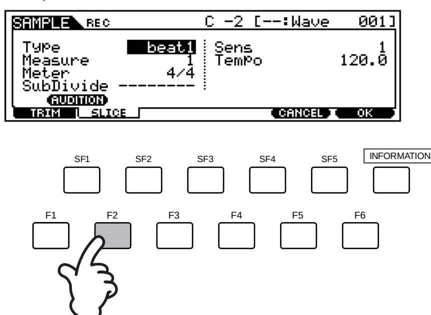
11 Stellen Sie die Slice-Parameter ein.

Da Sampling Type in Schritt 7 auf „slice+seq" eingestellt wurde, erscheint nach dem Stoppen des Samplings das folgende Display. Sie müssen das Sample trimmen, indem Sie unerwünschte Teile abschneiden, damit es wie gewünscht in einer Loop wiederholt wird. Dies erfolgt mit Hilfe der Parameter Start, Loop und End im unten dargestellten Display. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 237.) Drücken Sie während des Bearbeitens dieser Parameter die Taste [SF1] (Audition), um die vorgenommenen Änderungen zu hören.

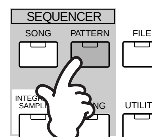


12 Führen Sie den Slice-Vorgang aus.

Nachdem Sie das Sample bearbeitet haben und dieses einwandfrei in einer Loop wiederholt wird, rufen Sie das SLICE-Display auf, und stellen Sie die Parameter wie benötigt ein. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 238.)



13 Kehren Sie wieder in den Pattern Play-Modus zurück, und lassen Sie das Pattern wiedergeben, um das aufgenommene Sample anzuhören.



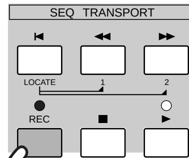
Quick Start Guide

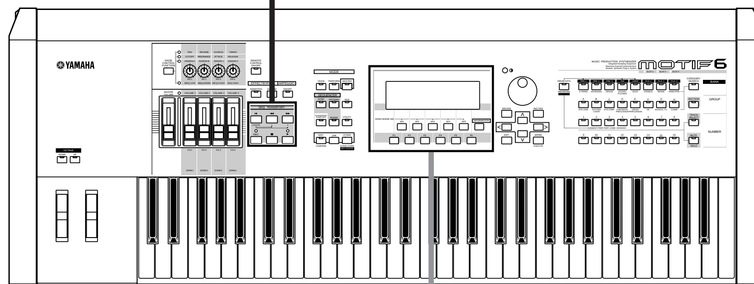
2. Aufzeichnen von MIDI-Daten in einem Pattern-Track

Grundlegender Aufbau (Seite 53) · Referenz (Seite 221)

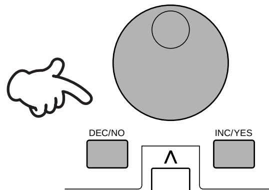
Nachdem Sie ein Rhythmus-Sample in einem Pattern aufgezeichnet und es in Slices unterteilt haben, nehmen Sie im nächsten Schritt einige MIDI-Parts auf und fügen diese dem Pattern hinzu. Sie können MIDI in Echtzeit (Realtime) und in Steps (d. h. schrittweise) aufnehmen.

1 Schalten Sie nach Einstellung von Taktlänge und Taktmaß (Time Signature) in den Pattern-Aufnahmemodus.

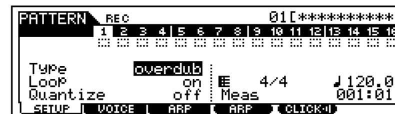




2 Wählen Sie eine Aufnahmeart (Type) aus.







Replace
Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Tracks mit neuen Daten überschreiben.

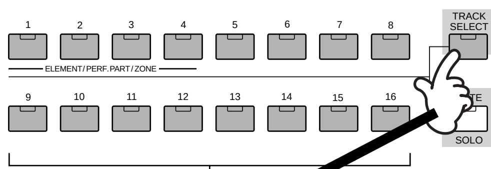
Overdub
Mit dieser Methode können Sie zu einem Track, der bereits Daten enthält, weitere Daten hinzufügen.

Step
Bei dieser Methode können Sie Ihre Komposition zusammensetzen, indem Sie sie Schritt für Schritt (englisch: Step) eingeben.

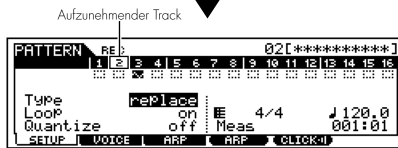
Zu Schritt 3 auf Seite 103 Zu Schritt 3 auf Seite 104

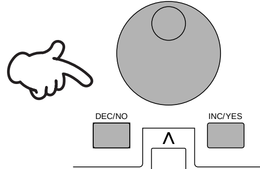
● Echtzeitaufnahme (bei Auswahl von „Replace" oder „Overdub" in Schritt 2)

3 Wählen Sie die aufzunehmende Spur aus, und stellen Sie das Tempo ein.

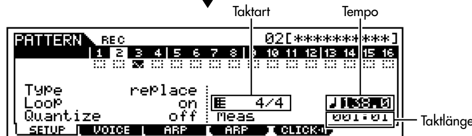


Aufzunehmender Track



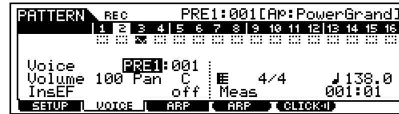


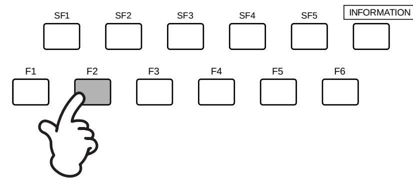
Taktart Tempo



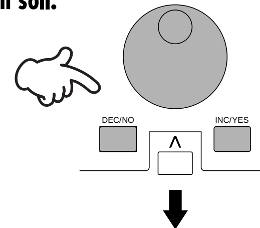
Taktlänge

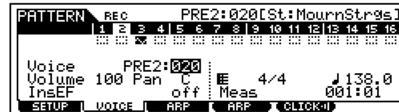
4 Rufen Sie das VOICE-Display auf.





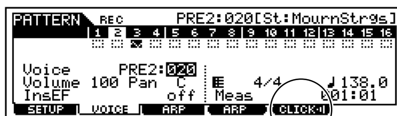
5 Wählen Sie die Voice aus, die auf den Track (Phrase) aufgenommen werden soll.

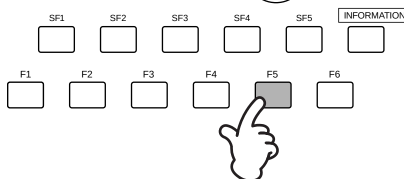




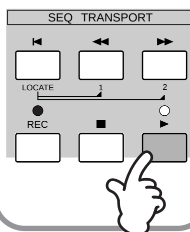
6 Stellen Sie im ARP-Display die Parameter für das Arpeggio ein (Seite 223).

7 Aktivieren Sie den Metronom Click.

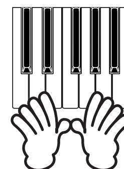




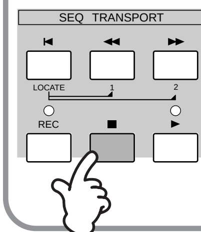
8 Starten Sie die Aufnahme.



9 Spielen Sie auf der Tastatur.



10 Beenden Sie die Aufnahme.



11 Drücken Sie die Taste [►], um das soeben

SEQ TRANSPORT

LOCATE 1 2

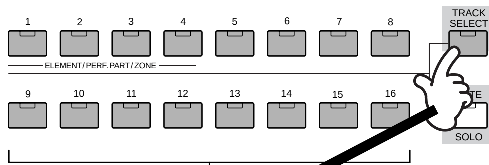
REC

12 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 11, um die anderen Tracks wie gewünscht aufzunehmen.

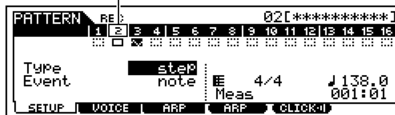
Quick Start Guide

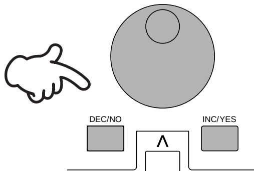
● Step-Aufnahme (bei Auswahl von „Step" in Schritt 2)

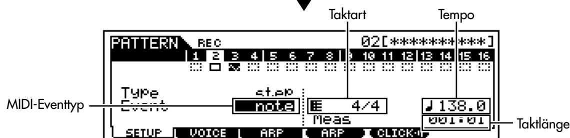
3 Wählen Sie die aufzunehmende Spur aus, und bestimmen Sie das Tempo sowie den aufzunehmenden MIDI-Eventtyp.



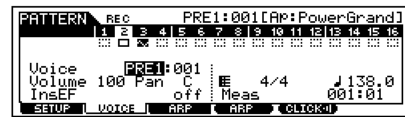
Aufzunehmender Track

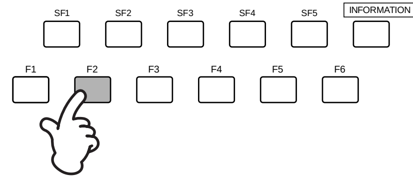




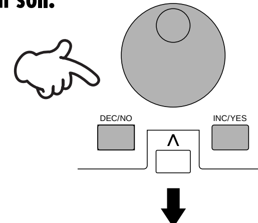


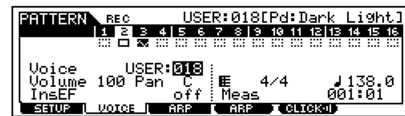
4 Rufen Sie das VOICE-Display auf.



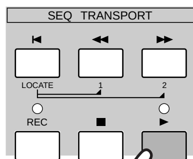


5 Wählen Sie die Voice aus, die auf den Track (Phrase) aufgenommen werden soll.



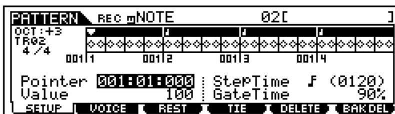


6 Starten Sie die Aufnahme.



Hier geben Sie das Noten-Event ein.

1. Positionieren Sie den Cursor auf den Pointer, und stellen Sie die einzugebende Position ein.
2. Bestimmen Sie den Velocity-Wert, die Step Time und die Gate Time.
3. Drücken Sie die aufzunehmende Taste.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um die Noten einzeln nacheinander einzugeben.



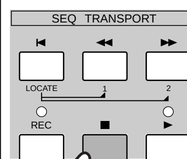
Verschiebt den Pointer um einen Step zurück und entfernt sämtliche Noten an dieser Position.

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (englisch: Delete).

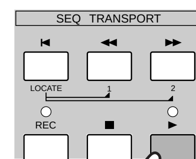
Wenn die Taste [F4] gedrückt wird, um einen Bindebogen (englisch: Tie) einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step Time verlängert.

Drücken Sie [F3], um eine Pause (englisch: Rest) mit der Länge der vorgegebenen Step Time einzugeben.

7 Beenden Sie die Aufnahme.



8 Drücken Sie die Taste [►], um das soeben aufgenommene Pattern zu hören.



9 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 8, um die anderen Tracks wie gewünscht aufzunehmen.

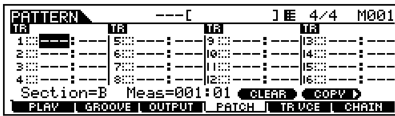
Quick Start Guide

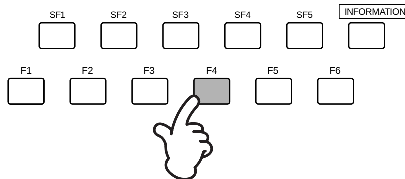
3. Zuweisen einer Preset Phrase zu einem Pattern-Track (Patch-Funktion)

Grundlegender Aufbau (Seite 52) · Referenz (Seite 219)

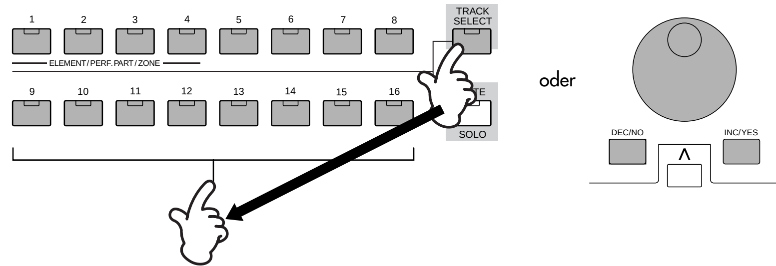
Mit Hilfe der Patch-Funktion können Sie jeder Spur eine Preset Phrase oder eine User Phrase (aufgezeichnet im Pattern Record-Modus) zuweisen und ein Pattern erstellen, das bis zu 16 Tracks enthält.

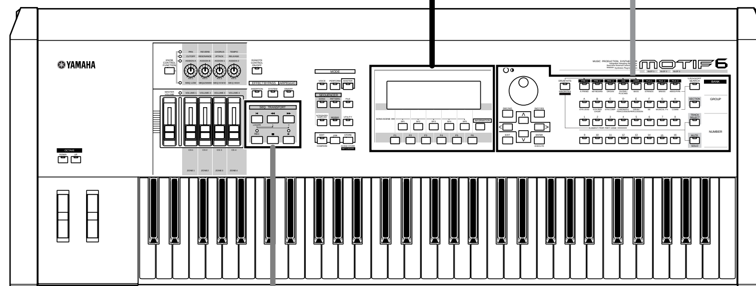
1 Rufen Sie das PATCH-Display auf.





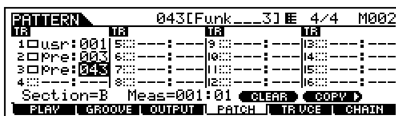
2 Wählen Sie den Track aus, dem die Phrase zugeordnet ist.





3 Wählen Sie eine Phrase-Bank und eine Phrase-Nummer aus.

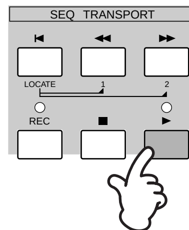
Positionieren Sie den Cursor auf Bank, und wählen Sie „pre“ oder „user“ aus.



Positionieren Sie den Cursor anschließend auf die Nummer, und stellen Sie sie ein.

Beachten Sie, daß hier nur User Phrases ausgewählt werden können, die für den zur Zeit ausgewählten Style aufgenommen wurden. Wenn Sie eine Phrase zuordnen möchten, die für einen anderen Style aufgenommen wurde, verwenden Sie den Phrase Copy Job (Seite 228).

4 Drücken Sie die Taste [►], um das Pattern zu hören.



5 Ordnen Sie den anderen Tracks nach Wunsch ebenfalls Phrases zu.

4. Verwenden der Groove-Funktion

Referenz (Seite 218)

Mit Hilfe der Grid Groove-Funktion können Sie anhand eines eintaktigen Rasters aus Sechzehntelnoten die Tonhöhe, das Timing, die Länge und die Velocity von Noten eines bestimmten Tracks ändern. Dadurch können Sie eine große Vielfalt an rhythmischen Feelings und Grooves erzielen, die mit Hilfe präziser, genau festgelegter Sequencer-Vorgänge nur schwer oder gar nicht zu erstellen wären. Des weiteren ist die Grid Groove-Funktion ein reiner Wiedergabevorgang, d. h. die ursprünglich aufgenommenen Daten bleiben unverändert erhalten.

Die Grid Groove-Funktion kann auch auf normale MIDI-Tracks sowie Sample-Tracks angewendet werden, die mit der Slice-Funktion bearbeitete Samples enthalten.

Stellen Sie auch die anderen Parameter ein, indem Sie die Schritte 1 bis 4 wiederholen.

5. Pattern-Mixing

Referenz (Seite 232)

Nachdem Sie jetzt eine fertige Section und ein fertiges Pattern haben, können Sie es mit den Pattern-Mixing-Funktionen fein abstimmen und verbessern – indem Sie die Lautstärken der einzelnen Tracks oder Parts anpassen, andere Voices auswählen und die auf die Effekte bezogenen Einstellungen ändern.

1 Rufen Sie den Pattern Mixing-Modus auf.

2 Rufen Sie das gewünschte Display auf.

3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus.

4 Markieren Sie den gewünschten Parameter, und ändern Sie den Wert.

5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um die anderen Parameter einzustellen.

6 Speichern Sie das Pattern Mixing-Setup im User Speicher.

7 Kehren Sie zum Pattern Play-Modus zurück.

HINWEIS Nicht jede einzelne Section, jedoch jeder einzelne Style verfügt über eine Pattern Mixing-Einstellung.

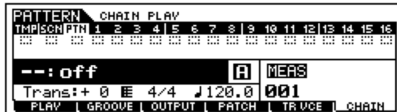
6. Erstellen einer Pattern Chain

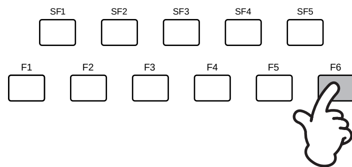
Grundlegender Aufbau (Seite 54) · Referenz (Seite 219)

Jetzt haben Sie Ihre Audiosamples, Loops, MIDI-Daten und Patterns im MOTIF – nun kann der Spaß wirklich beginnen! Mit Hilfe der Pattern Chain-Funktion können Sie alle Teile des Songs in Echtzeit arrangieren. Während Sie eine Pattern Chain aufnehmen, starten Sie Ihre Patterns und Sections, und schalten Sie „on the fly“ während der Wiedergabe zwischen ihnen um. Mit dieser intuitiven, interaktiven Vorgehensweise zum Arrangieren können Sie schnell und einfach großartige Ideen und erstaunliche Songs umsetzen.

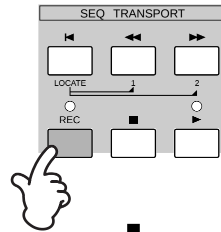
HINWEIS Näheres über Pattern Chains und ihre Track- und Speicherstruktur finden Sie auf Seite 54.

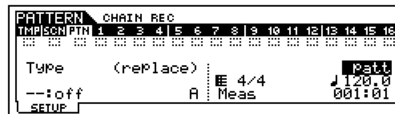
1 Rufen Sie den Pattern Chain-Modus auf, indem Sie im Pattern Play-Modus die Taste [F6] drücken.



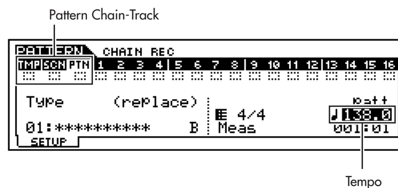


2 Wechseln Sie in den Pattern Chain Record-Modus, indem Sie die Taste [REC] drücken.

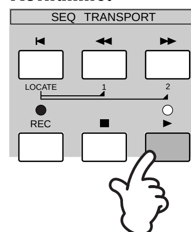




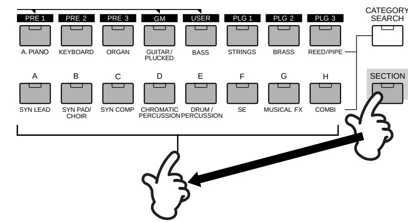
3 Wählen Sie einen Track und ein Tempo aus.



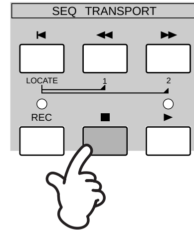
4 Starten Sie die Aufnahme.



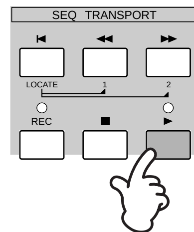
Während der Aufnahme können Sie die Section im gewünschten Timing ändern.



5 Beenden Sie die Aufnahme.



6 Drücken Sie die Taste [►], um die neue Pattern Chain anzuhören.

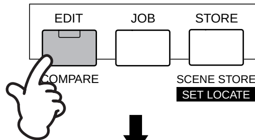


7. Kopieren der Daten der Pattern Chain in einen Song

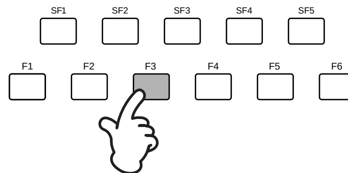
Referenz (Seite 221)

Nachdem Sie eine coole Pattern Chain erzeugt haben, können Sie sie jetzt in einen Song Track kopieren und als Basis-Rhythmustrack für einen Song verwenden. Dies können Sie im Pattern Chain Edit-Modus bewerkstelligen.

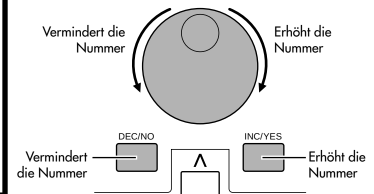
1 Rufen Sie den Pattern Chain Edit-Modus auf, indem Sie im Pattern Chain Play-Modus die Taste [EDIT] drücken.



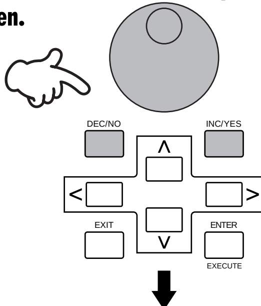
2 Rufen Sie das SONG-Display auf.



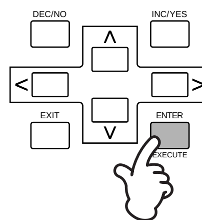
3 Wählen Sie die Song-Nummer aus, in die die Pattern Chain kopiert werden soll.



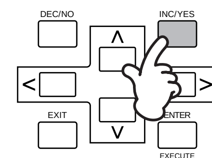
4 Bestimmen Sie die Taktnummer, auf die die konvertierten Daten kopiert werden sollen.



5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.



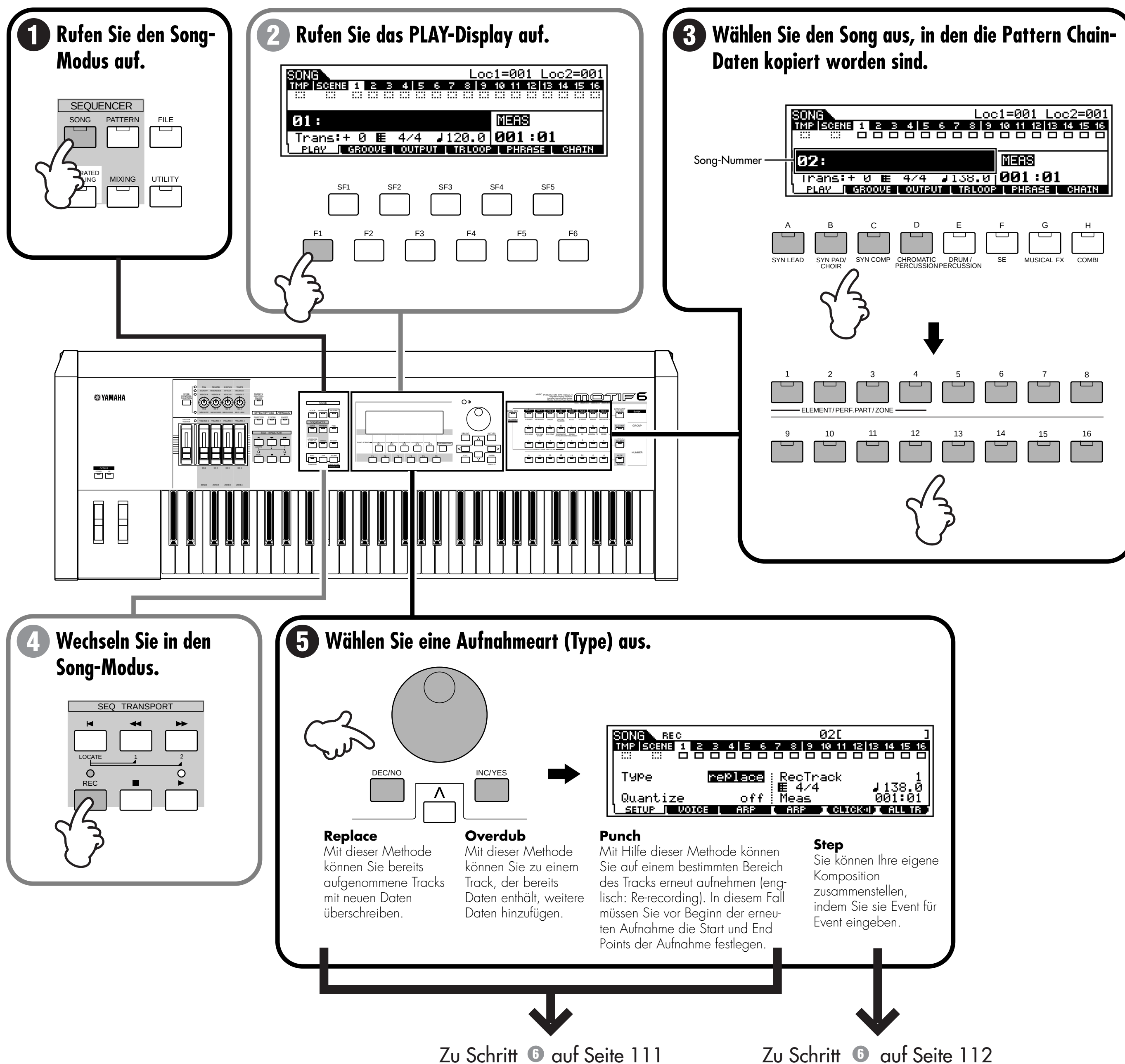
6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Kopiervorgang auszuführen.



8. MIDI-Aufzeichnung in die Song-Tracks

Grundlegender Aufbau (Seite 51) · Referenz (Seite 183)

Nehmen Sie nun Ihre Song-Bausteine, und wechseln Sie zum Song-Modus, um dort weitere Bearbeitungen an Ihrem Song vorzunehmen. Nehmen wir als Beispiel an, daß Sie MIDI-Daten für nahezu alle Tracks aufgezeichnet haben, mit Ausnahme einiger Rhythmus-Gitarrenparts und einigen Solos für Piano und Orgel. Mit dem MOTIF stehen Ihnen zur Aufzeichnung zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Mit Hilfe der Echtzeitaufnahme können Sie größtenteils genauso aufzeichnen wie mit einem Tonbandgerät, indem Sie die Parts in Echtzeit spielen, während Sie die vorher erstellten Tracks anhören. Mit Hilfe der anderen Methode, der Step-Aufnahme, können Sie jede Note einzeln eingeben – also eher so, wie Sie Noten auf Papier niederschreiben.

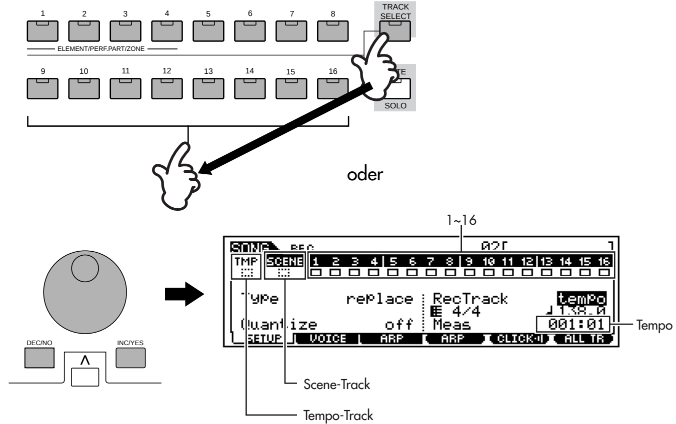


Zu Schritt 6 auf Seite 111

Zu Schritt 6 auf Seite 112

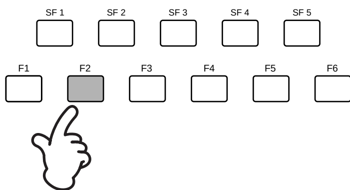
● Echtzeitaufnahme (bei Auswahl von „Replace“, „Overdub“ oder „Punch“ in Schritt 5)

6 Wählen Sie den aufzunehmende Track aus, und stellen Sie das Tempo ein.

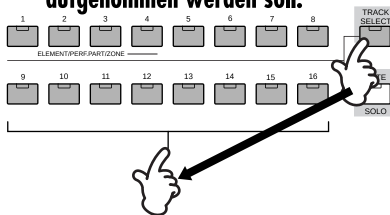


7 Rufen Sie das VOICE-Display auf.





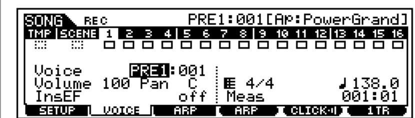
8 Wählen Sie die gewünschte Voice aus, die auf dem Track aufgenommen werden soll.

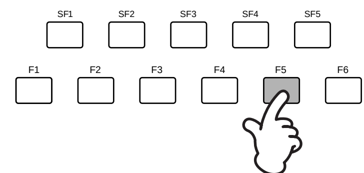




9 Stellen Sie im ARP-Display die Arpeggio-Parameter wie gewünscht ein **(Seite 189).**

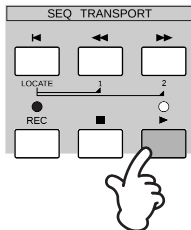
10 Aktivieren Sie den Metronom Click.



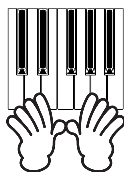


11 Starten Sie die Aufnahme.

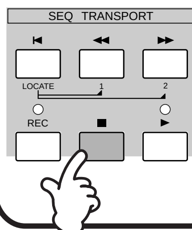
Drücken Sie die Taste [▶]. Bevor der erste Takt tatsächlich aufgenommen wird, zählt das Metronom einen Takt vor.



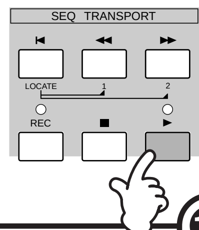
12 Spielen Sie auf der Tastatur.



13 Beenden Sie die Aufnahme.



14 Drücken Sie die Taste [▶], um den soeben aufgenommenen Song anzuhören.

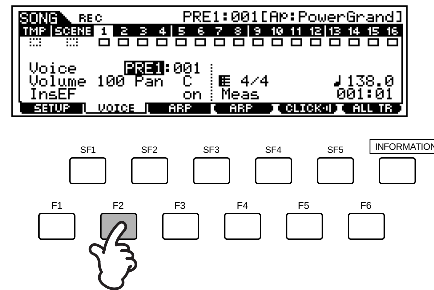


15 Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 14, um die anderen Tracks wie gewünscht

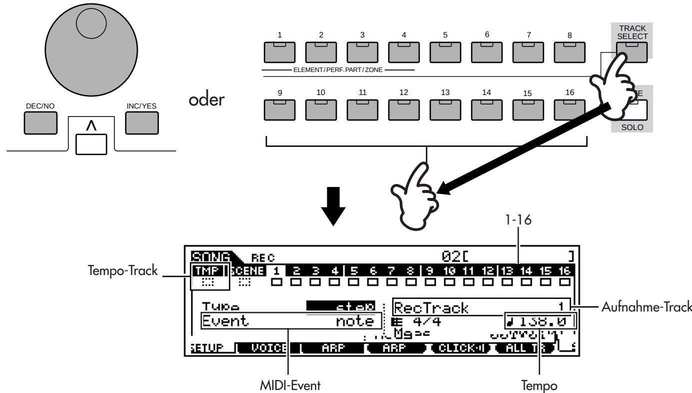
Quick Start Guide

● Step-Aufnahme (bei Auswahl von „Step" in Schritt 5)

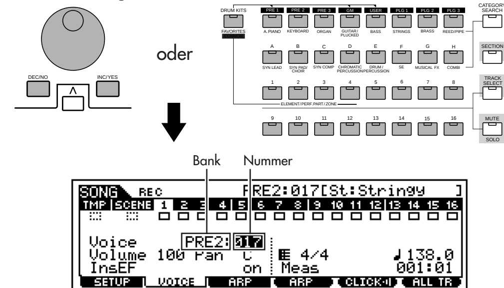
7 Rufen Sie das VOICE-Display auf.



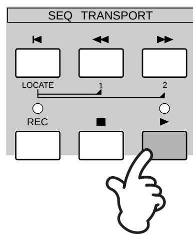
6 Wählen Sie den aufzunehmenden Track aus, und bestimmen Sie den aufzunehmenden MIDI-Eventtyp.



8 Wählen Sie die gewünschte Voice aus, die auf dem Track aufgenommen werden soll.

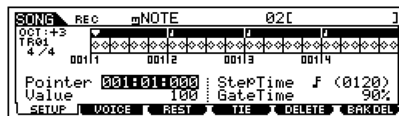


9 Starten Sie die Aufnahme.



Hier geben Sie das Noten-Event ein.

1. Positionieren Sie den Cursor auf den Pointer, und stellen Sie die einzugebende Position ein (Seite 185).
2. Bestimmen Sie den Velocity-Wert, die Step Time und die Gate Time (Seite 185).
3. Drücken Sie die aufzunehmende Taste.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um die Noten einzeln nacheinander einzugeben.



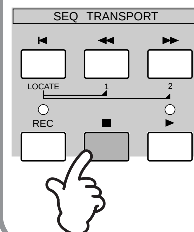
Verschiebt den Pointer um einen Step zurück und entfernt sämtliche Noten an dieser Position.

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (englisch: Delete).

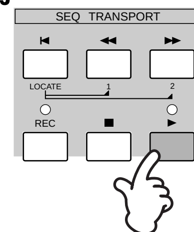
Wenn die Taste [F4] gedrückt wird, um einen Bindebogen (englisch: Tie) einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step Time verlängert.

Drücken Sie [F3], um eine Pause (englisch: Rest) mit der Länge der vorgegebenen Step Time einzugeben.

10 Beenden Sie die Aufnahme.



11 Drücken Sie die Taste [►], um den soeben aufgenommenen Song anzuhören.



12 Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 12, um die anderen Tracks wie gewünscht aufzunehmen.

9. Sampling in Song-Tracks

Grundlegender Aufbau (Seite 54) · Referenz (Seite 234)

Wir werden die Sampling-Funktion weiter betrachten und unseren Song mit einigen Sound-Effekten und Background-Vocals auffrischen. Das vorher vorgenommene Sampling war von einer anderen Qualität; Sie haben im Pattern-Modus einen Rhythmus gesampled und ihn in Teile („Slices“) unterteilt, so daß er als Loop automatisch an jede Tempoänderung angepaßt werden kann. Hier werden wir eine andere Methode des Samplings ausprobieren, bei der der Slice-Vorgang nicht notwendig ist, da ein kurzer Soundeffekt nicht synchron zum Tempo sein muß und Sie die Backgroundparts beim Sampling von vornherein synchron zum Song einsingen.

HINWEIS Informationen zum Anschluß externer Audio-Geräte oder eines Mikrofons an den MOTIF finden Sie auf Seite 23.

1 Bestimmen Sie im Song Play-Modus den Punkt (Measure) im Song, an dem das aufgezeichnete Sample beginnen soll.

2 Rufen Sie den Sampling Record-Modus auf.

3 Rufen Sie das DEST-Display auf.

4 Wählen Sie den aufzunehmenden Track aus.

oder

5 Rufen Sie das SOURCE-Display auf.

Wählen Sie „stereo“ oder „mono“ aus.

Sampling-Frequenz

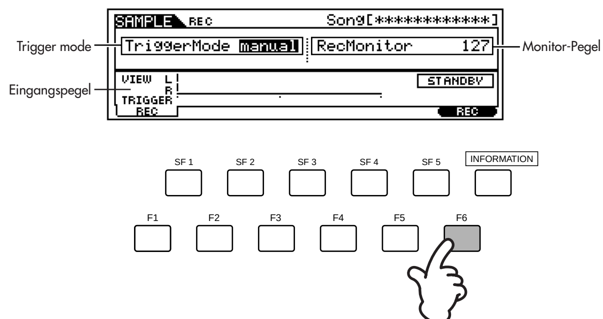
1 Wählen Sie einen Sampling Type aus.
Wählen Sie für Type „sample+note“.

2 Wählen Sie eine Sampling-Quelle aus.
Wählen Sie „A/D“ als Source aus.

Quick Start Guide

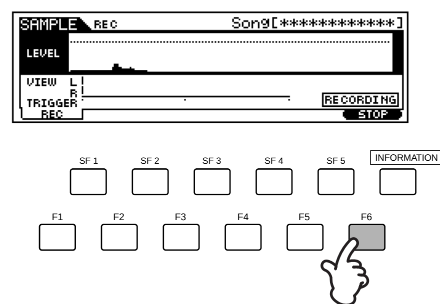
6 Wechseln Sie in den Sampling Standby-Modus.

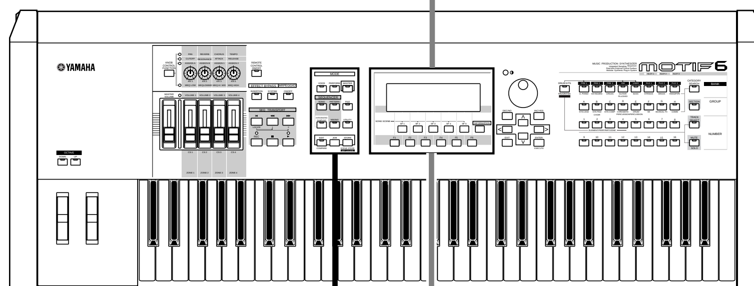
Bestimmen Sie in diesem Display den Trigger Mode. Wählen Sie hier „manual" aus. Starten Sie den externen CD-Player, um den Eingangspegel zu überprüfen. Sie können den Eingangspegel mit Hilfe des GAIN-Reglers auf der Rückseite auf einen optimalen Pegel stellen.



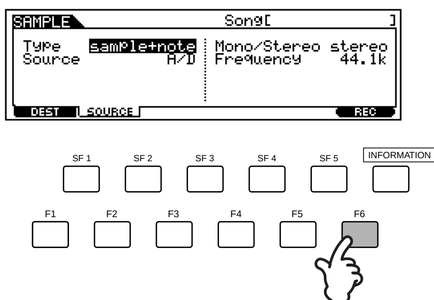
7 Starten Sie das Sampling.

Drücken Sie die Taste [F6], um das Sampling zu starten. Starten Sie außerdem den externen CD-Player, um die aufzunehmende Rhythmus-Phrase wiederzugeben, oder singen Sie das angeschlossene Mikrofon.

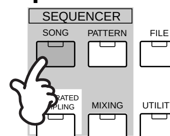




8 Stoppen Sie das Sampling, indem Sie die Taste [F6] noch einmal drücken.



9 Kehren Sie zum Song Play-Modus zurück, und lassen Sie den Song wiedergeben, um das aufgenommene Sample anzuhören.



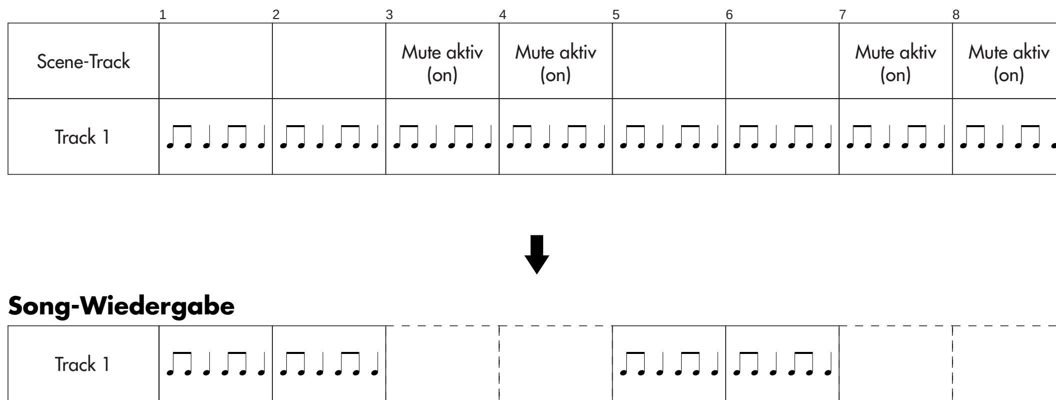
10 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 9, um in anderen Tracks Samples wie gewünscht aufzunehmen.

Quick Start Guide

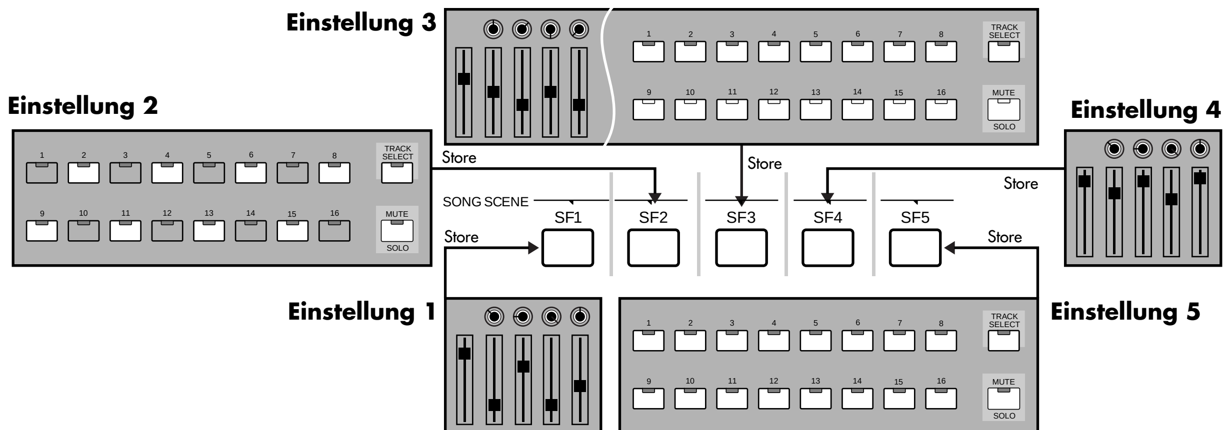
10. Song Track Mute und Scene

Referenz (Seiten 180, 181)

Diese beiden leistungsstarken Funktionen ermöglichen Ihnen eine noch bessere Echtzeit-Steuerung des Arrangements. Sie können während der Song-Wiedergabe Tracks aktivieren und deaktivieren und zwischen Song Scenes umschalten — alle diese Vorgänge können im speziellen Scene-Track aufgezeichnet werden. Dadurch können Sie die verschiedenen Möglichkeiten der Arrangierung des Songs nicht nur anhören, Sie können sie auch aufnehmen. Samplen Sie beispielsweise eine Audio-Rhythmusphrase in einen der Tracks Ihres Songs, und aktivieren Sie die Track Loop-Funktion (Seite 182). Während der Song-Wiedergabe können Sie diesen Rhythmuspart ein- und ausschalten, indem Sie die Stummschaltung (englisch: Mute) des Tracks abwechselnd ein- und ausschalten. Aktivieren Sie dazu die Aufnahme, wählen Sie die Scene-Spur aus (wie in Schritt 3 der MIDI-Aufnahme auf Seite 103 beschrieben), und nehmen Sie Ihre Stummschaltungen synchron zur Musik auf, indem Sie die [MUTE]-Taste und dann die der Spurnummer entsprechende Taste drücken. Mit dieser interaktiven Vorgehensweise können Sie die vorgenommenen Änderungen richtig spüren, da Sie sie synchron zum Rhythmus durchführen – so können Sie großartige Musikarrangements im Handumdrehen improvisieren.

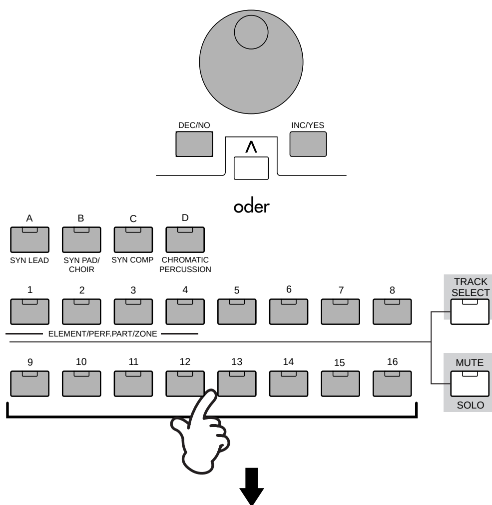


Zusätzlich zur Track Mute-Funktion bietet der MOTIF die vielseitige Song Scene-Funktion. Mit Hilfe der Song Scene-Funktion können Sie an den Tracks verschiedene Änderungen vornehmen (wie Pan, Volume und andere) und einen „Schnappschuß" dieser Einstellungen aufnehmen. Dadurch können Sie diese mit einem einzigen Tastendruck wieder aufrufen.
Mit Hilfe der fünf Scene-Tasten ([SF1] - [SF5]) können Sie maximal fünf Scenes speichern. Um eine Scene aufzurufen und die Tracks zu ändern, drücken Sie einfach die entsprechende Taste [SF1] bis [SF5]. Wie bei der Track Mute-Funktion können Sie diese Scene-Änderungen auch aufnehmen, indem Sie die Tasten synchron zur Musik drücken.



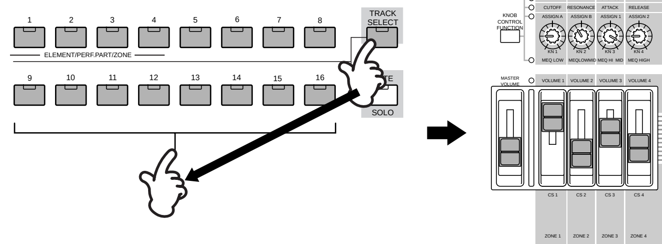
Sie können die Song Scene-Funktion im Song Play-Modus aus dem PLAY-Display oder im Song Record-Modus aus dem SETUP-Display heraus verwenden. In der folgenden Beispielanleitung wurde im Song Play-Modus das PLAY-Display aufgerufen.

1 Wählen Sie im Song Play-Modus einen Song aus.

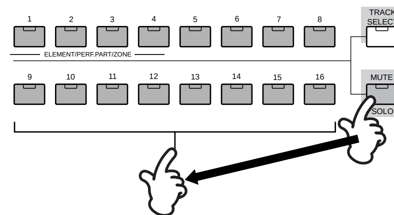


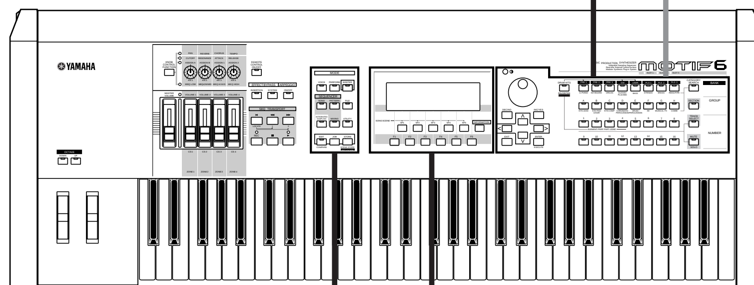
2 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für die Song Scene vor.

• Wählen Sie einen Track aus, und richten Sie ihn mit der gewünschten Voice nach Ihrem Geschmack ein, ändern Sie dann mit Hilfe der Knobs und Slider die Pan- und Volume-Einstellungen. Jeder Track kann dabei mit individuellen, unabhängigen Einstellungen versehen werden.

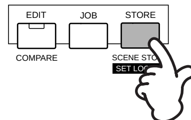


• Sie können sogar verschiedene Tracks gleichzeitig zusammen stummschalten oder aktivieren — dadurch erreichen Sie Arrangements, bei denen verschiedene Instrumente unmittelbar aus- und eingeblendet werden.

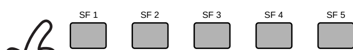




3 Speichern Sie die Einstellungen in einer Song Scene.



Halten Sie die Taste [STORE] gedrückt ...



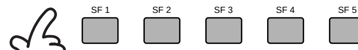
...und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste ([SF1] bis [SF5]).

4 Erstellen Sie weitere Song Scenes nach Wunsch.

Ändern Sie die Einstellung erneut (wie in Schritt 2), und speichern Sie die Song Scene unter einer anderen Taste als in Schritt 3.

5 Speichern Sie die Song-Daten auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät (Seite 97).

Sie können die gewünschten Einstellungen der Song Scene wieder aufrufen, indem Sie einfach eine der Song Scene-Tasten ([SF1] bis [SF5]) drücken.



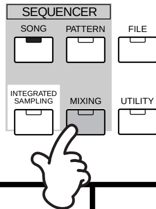
Wenn Sie eine bestimmte Song Scene aufrufen, springen die Werte für die Regler sofort auf die für diese Scene vorgenommenen Einstellungen (unabhängig von der physikalischen Position der Regler).

11. Song-Mixing und Speichern der Einstellungen als Template

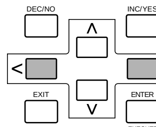
Referenz (Seite 205)

In diesem abschließenden Schritt (außer dem Speichern Ihrer wertvollen Arbeit, was im nächsten Schritt behandelt wird) können Sie mit Hilfe der Song Mixing-Funktion die Tracks abmischen, die Lautstärkebalance und die Panoramaeinstellung aller Parts sowie die Effektlevel anpassen. Zusätzlich können Sie die Mixing-Einstellungen als Template (englisch für: Vorlage) speichern (bis zu 16 Templates können gespeichert werden), um sie später wieder aufrufen zu können, wenn Sie einen Song mischen, der eine ähnliche Trackstruktur hat.

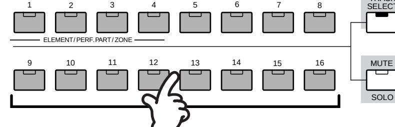
1 Rufen Sie den Song Mixing-Modus auf.



3 Wählen Sie einen Part aus.

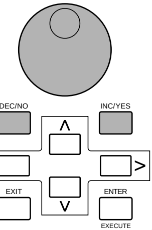


or



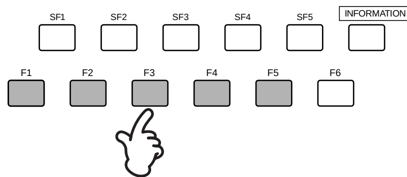
HINWEIS Wurde ein Multi-Part Plug-In-Board (PLG-100XG) in Slot 3 installiert, können Sie das Display für die Parts 17 bis 32 aufrufen. Bei Installation eines Single Part Plug-In-Boards in einem beliebigen der drei Slots können Sie das Display für die Parts PLG 1 bis 3 aufrufen.

4 Wählen Sie den gewünschten Parameter aus, und passen Sie ihn an.



2 Rufen Sie das gewünschte Display auf.



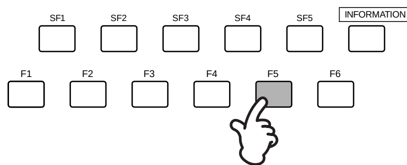


5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um die gewünschten Parameter für die anderen Parts einzustellen.

HINWEIS Eine größere Anzahl detaillierter Bearbeitungsmöglichkeiten steht Ihnen im Song Mixing Edit-Modus zur Verfügung.

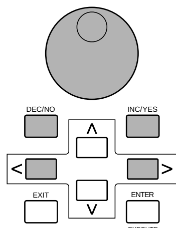
6 Rufen Sie das TEMPLATE-Display auf.





7 Wählen Sie die Nummer des Ziel-Templates aus.

Positionieren Sie den Cursor an der Template-Nummer, und wählen Sie die Nummer aus, unter der die Einstellungen gespeichert werden sollen.

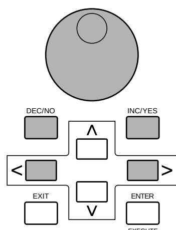


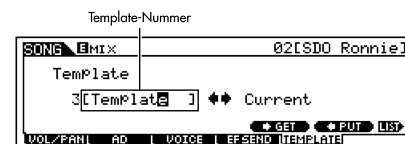


Template-Nummer

8 Benennen Sie das Template.

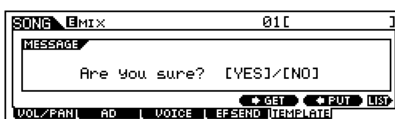
Template-Nummer

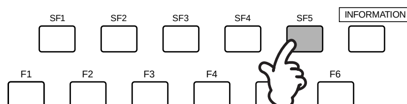




HINWEIS Weitere Informationen zum Benennung finden Sie auf Seite 75.

9 Führen Sie den Speichervorgang aus.



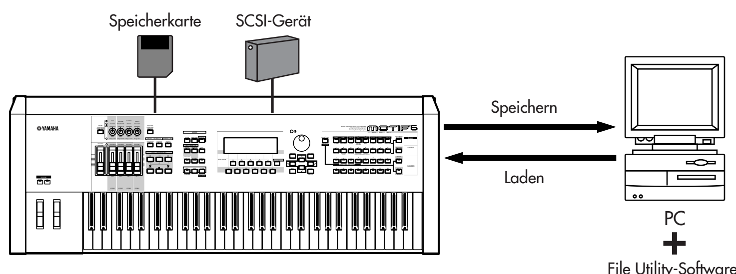


HINWEIS Das so eben gespeicherte Template kann wieder aufgerufen werden, indem Sie in diesem Display die Taste [SF4](GET) drücken.

12. Speichern und Exportieren des aufgezeichneten Songs an einen externen Computer (File Utility)

Referenz (Seite 262)

Nach dem Erstellen Ihres Meisterstücks möchten Sie es sicher speichern. Im File-Modus (Seite 261) können Sie Songdaten auf einer Speicherkarte oder einen SCSI-Gerät sichern.
Zur Datensicherung und aus Verwaltungs- bzw. Archivierungsgründen möchten Sie möglicherweise die Daten des MOTIF auf einem Computer speichern. Sie möchten Ihren Computer vielleicht auch für die weitere Bearbeitung und Aufzeichnung der mit dem MOTIF erstellten Songs verwenden. Mit Hilfe der File Utility-Software (enthalten auf der mitgelieferten CD-ROM) können Sie dies und einiges mehr vornehmen. Sie können Dateien beispielsweise zwischen einem Computer und dem MOTIF in beide Richtungen über ein USB-Standardkabel übertragen.
Ein praktisches Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten Ihrem Song einen langen Abschnitt an Audiodaten hinzufügen, beispielsweise Lead Vocals oder ein ausgedehntes Gitarrensolo. Da die Aufnahme dieser Daten mit dem MOTIF möglicherweise nicht praktisch oder möglich sein kann, möchten Sie den Song an einen Computer senden, dann aufnehmen und die neuen Audio-Tracks auf dem Computer bearbeiten. Zuerst sollten Sie die Songdaten im Standard MIDI File-Format (SMF) auf einer Speicherkarte oder einem angeschlossenen SCSI-Gerät speichern, und dann mit Hilfe der File Utility-Software die MIDI-Datei zum Computer übertragen. Wenn Sie die MIDI-Datei in die Sequencer-Software Ihres Computers importiert haben, passen Sie die MIDI-Sende- und –Empfangskanäle (Computer zum MOTIF) so an, daß jeder Track der Songdaten des Sequencers den jeweiligen Part auf dem MOTIF steuert. Spielen Sie schließlich den Song ab, und zeichnen Sie mit Hilfe Ihres Audio-/MIDI-Sequencers die gewünschten Audioparts (Vocals, Solos usw.) auf.



HINWEIS Weitere Informationen zur File Utility-Software finden Sie in der elektronischen Dokumentation, die auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten ist.

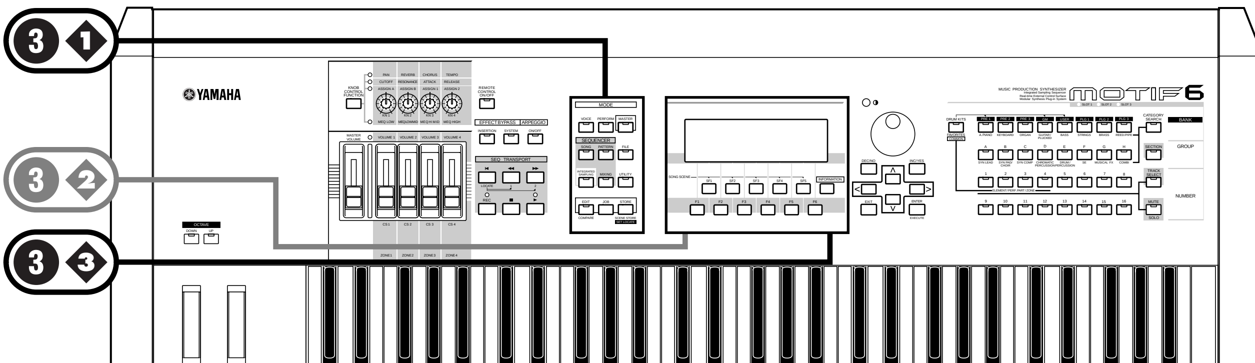
Fernsteuerung für externe Sequencer (Echtzeit-Steuerungsoberfläche externer Geräte)

Grundlegender Aufbau (Seite 65) · Referenz (Seite 256)

Im vorigen Abschnitt konnten Sie sehen, wie ein Computer praktisch eingesetzt werden kann, um die Funktionen des MOTIF zu erweitern. Hier werfen wir einen Blick auf eine Funktion, mit der Sie den MOTIF bequem zur Steuerung des Computers einsetzen können.
Mit Hilfe der Remote Control-Funktion können Sie die Regler im Bedienfeld des MOTIF zur Steuerung einer Vielzahl von grundlegenden Vorgängen der Sequencer-Software Ihres Computers einsetzen.
Sie können Tracks stummschalten, die Sequencer-Transportfunktionen (Play, Stop, Record usw.) steuern, mit den Dreh- und Schiebereglern des MOTIF sowohl MIDI- als auch Audio-Tracks (bis zu 16) steuern, die Panoramaposition der Tracks ändern, den EQ steuern und Effect-Sends einstellen — und dies alles, ohne die Maus auch nur anzufassen. Dies ist nicht nur eine bequemere und effizientere Arbeitsweise — da sie Ihnen Regler für die am häufigsten gebrauchten Funktionen an die Hand gibt —, dadurch wird Ihnen (mit den Knobs und Sliders) auch die Möglichkeit zur feineren Kontrolle über entscheidende Parameter gegeben. Falls Sie bereits ein Mischpult oder einen Hardware-Sequencer verwendet haben, so werden Sie die Möglichkeit schätzen, Ihre Sequencer-Software schließlich wieder mit Tasten sowie Dreh- und Schiebereglern steuern zu können.

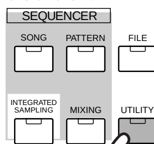
1 **Schließen Sie den Computer mit einem USB-Kabel an den MOTIF an. Siehe Seite 25.**

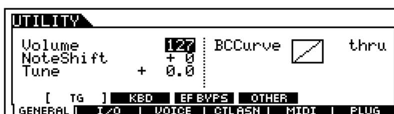
2 **Installieren Sie den USB MIDI-Treiber und die Setup-Datei für die Sequencer-Software (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten) auf Ihrem Computer. Weitere Informationen zur Installation dieser Datei finden Sie in der Installationsanleitung.**



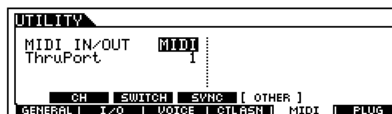
3 **Wählen Sie im Utility-Modus des MOTIF (siehe oben) das Template für Ihre Sequencer-Software aus.**

1 Rufen Sie den Utility-Modus auf.





2 Rufen Sie im MIDI-Menü das OTHER-Display auf.



3 Verschieben Sie den Cursor zum Parameter MIDI IN/OUT, und stellen Sie ihn auf „USB".

4 Rufen Sie im Control Assign (CTLASN) Menü das REMOTE-Display auf.



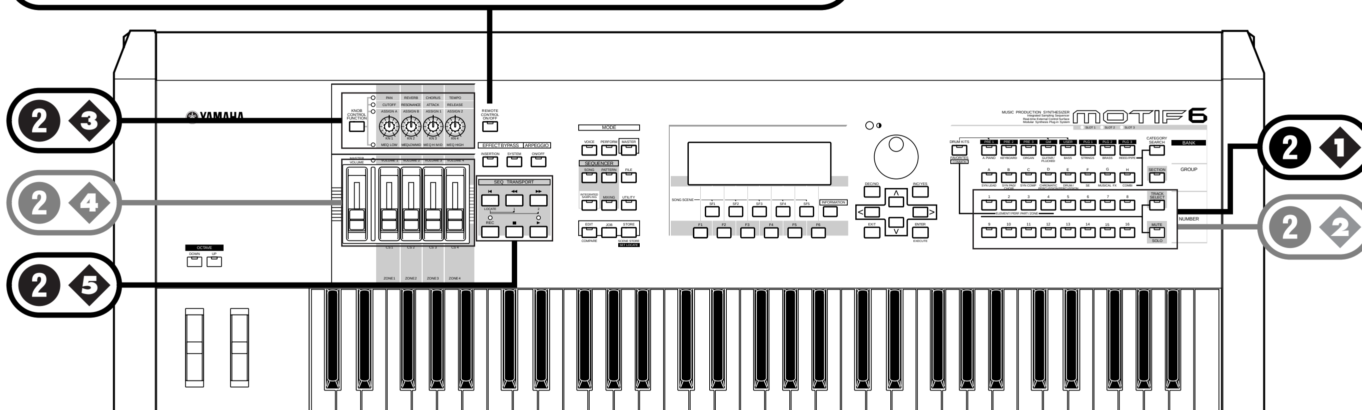
5 Wählen Sie den Template Type aus.



Verwenden der Remote Control-Funktion

1 Aktivieren Sie die Remote Control-Funktion, indem Sie die Taste [REMOTE CONTROL ON/OFF] drücken, so daß ihre LED aufleuchtet.



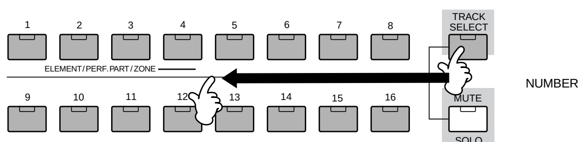


2 Bedienen Sie die Regler im Bedienfeld des MOTIF nach Bedarf.

HINWEIS Die durch den MOTIF steuerbaren Funktionen unterscheiden sich in Abhängigkeit von der von Ihnen eingesetzten Software. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 256.

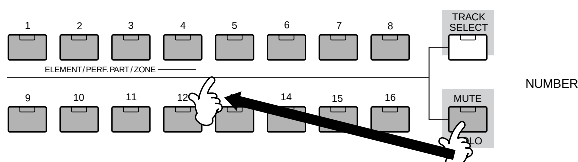
1 Wählen Sie mit dem MOTIF einen Track Ihres Computer-Sequencers aus.

Die Tasten [1] bis [16] entsprechen den Tracks der Sequencer-Software des Computers.



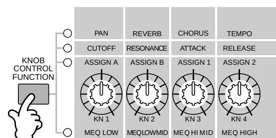
2 Aktivieren oder deaktivieren (Mute on/off) Sie einen Track des Sequencers.

Die Tasten [1] bis [16] entsprechen den Tracks der Sequencer-Software des Computers.

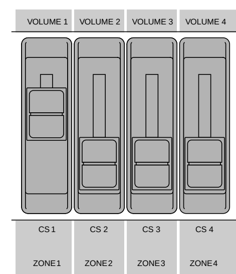


3 Steuern Sie den ausgewählten Track des Sequencers mit Hilfe der Knobs.

Weitere Informationen zu den steuerbaren Parametern finden Sie auf Seite 257.



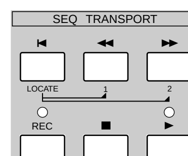
4 Steuern Sie die Lautstärke des ausgewählten Sequencer-Tracks mit Hilfe der Slider.



Bei Auswahl der Tracks 1 bis 4:	1	2	3	4
Bei Auswahl der Tracks 5 bis 8:	5	6	7	8
Bei Auswahl der Tracks 9 bis 12:	9	10	11	12
Bei Auswahl der Tracks 13 bis 16:	13	14	15	16

5 Steuern Sie die Transportfunktionen des Sequencers.

Mit Hilfe der [SEQ TRANSPORT]-Tasten können Sie Start, Stop, Vorlauf, Rücklauf und Aufnahme der Sequencer-Software des Computers steuern.



Referenz

Dieses Kapitel konzentriert sich auf die Erklärung der Funktionen jeder Einstellung jedes Parameters in jedem Display des MOTIF. Zu Fragen wie „Ich wüßte gern, was ich mit dieser Taste machen kann...“ oder „Wie funktioniert eigentlich dieser Parameter?“ können Sie in diesem Kapitel eine Antwort finden. Das Referenz-Kapitel ist entsprechend den verschiedenen Modi des MOTIF eingeteilt. Beachten Sie bei der Verwendung dieses Kapitels folgende Punkte:

- Die Abschnitte für jeden Hauptmodus (Voice, Performance, Song, Pattern, Sampling, Utility, File und Master) beginnen mit einem Funktionsbaum. In diesen Funktionsbäumen werden die verschiedenen Menüs und Parametergruppen des jeweiligen Modus genau so angezeigt, wie sie organisiert sind und im Display erscheinen. Zusammen mit der vereinfachten Übersicht der Modi auf Seite 30 dienen sie dem besseren Verständnis der Beziehungen zwischen den verschiedenen Funktionen und Parametern beim Betrieb des MOTIF.
- Zu Beginn jedes Modus-Abschnitts finden Sie Anweisungen zur „Allgemeinen Vorgehensweise“. Hier werden Ihnen kurz die notwendigen Verfahrensschritte für den jeweiligen Modus gezeigt. Diese Anweisungen können Sie auf alle Funktionen und Parameter im jeweiligen Modus anwenden. Mit anderen Worten: Wenn Sie einmal die allgemeine Vorgehensweise des Modus beherrschen, dann sind Sie in der Lage, schnell und einfach mit allen Vorgängen des Modus zu arbeiten.

Voice-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 42

Funktionsbaum

In diesem Abschnitt wird der Voice-Modus behandelt. Für den Zusammenhang des Voice-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau“ auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und Parametergruppen der Voice-Modi. Hier finden Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick der Voice-Funktionen des MOTIF. Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[VOICE]

- [INFORMATION] VOICE INFORMATION .... P. 275
- [VOICE] VOICE PLAY .... P. 124
  - [F1] VOICE PLAY .... P. 124
  - [F2] PLUG-IN BANK .... P. 128
  - [F4] VOICE PORTA .... P. 128
  - [F5] VOICE EG .... P. 128
  - [F6] VOICE ARPEGGIO .... P. 128
  - [CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH .... P. 126
    - [FAVORITE] .... P. 127
- [EDIT] VOICE EDIT (NORMAL) .... P. 129
  - [COMMON] NORMAL COMMON .... P. 130
    - [F1] NORMAL COMMON GENERAL .... P. 130
      - [SF1] NAME .... P. 130
      - [SF2] PLAYMODE .... P. 130
      - [SF3] MEQ OFFSET .... P. 131
      - [SF4] PORTA .... P. 131
      - [SF5] OTHER .... P. 132
    - [F2] NORMAL COMMON OUTPUT .... P. 132
      - OUTPUT .... P. 132
    - [F3] NORMAL COMMON ARPEGGIO .... P. 132
      - [SF1] TYPE .... P. 132
      - [SF2] LIMIT .... P. 133
      - [SF3] PLAY FX .... P. 133
      - [SF5] CLEAR USER ARPEGGIO .... P. 132
    - [F4] NORMAL COMMON CONTROLLER SET .... P. 134
      - [SF1] SET1/2 .... P. 134
      - [SF2] SET3/4 .... P. 134
      - [SF3] SET5/6 .... P. 134
    - [F5] NORMAL COMMON LFO .... P. 135
      - [SF1] WAVE .... P. 135
      - [SF2] DELAY .... P. 136
      - [SF3] DESTINATION1 .... P. 136
      - [SF4] DESTINATION2 .... P. 136
      - [SF5] DESTINATION3 .... P. 136

Voice Play-Modus

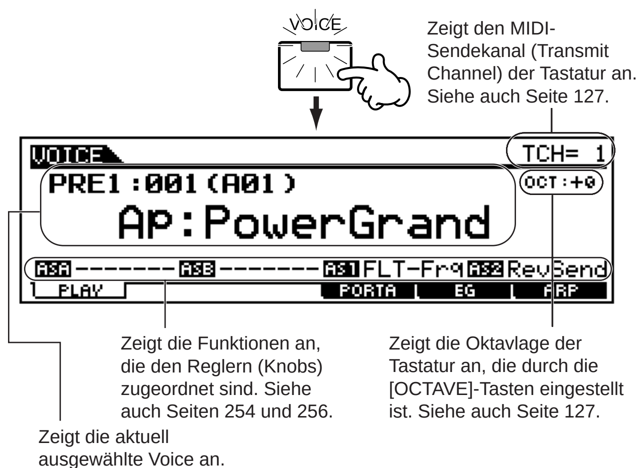
Grundlegender Aufbau auf Seite 30 Quick Start Guide auf Seite 80

In diesem Modus können Sie einzelne Preset und User Voices ebenso wie Plug-In Voices (wenn installiert) auswählen und spielen.

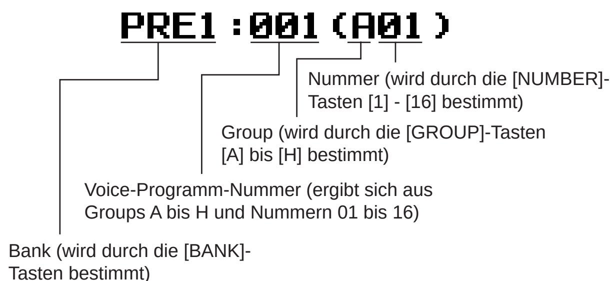
HINWEIS Weitere Informationen zu Voice-Typen und Speicherstrukturen (Bänke) finden Sie auf Seite 43.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

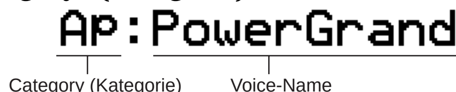
1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)



● Bank- und Voice-Programm-Nummer



● Category- (Kategorie) und Voice-Name



2 Wählen Sie eine Voice aus.

3 Stellen Sie die Oktavlage der Tastatur oder den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) ein.

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter in den Displays.

HINWEIS Bei Auswahl einer Plug-In Voice (wenn das Single Part Plug-In-Board installiert ist) können Sie für den Aufruf des BANK-Displays die Taste [F2] drücken.

5 Speichern Sie die in Schritt 4 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

6 Für die Beendigung des Voice Play-Modus drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste.

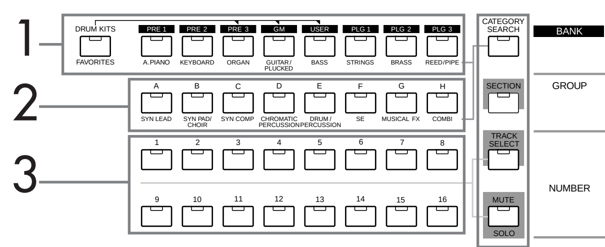
- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 2 bis 4 finden Sie in den folgenden Erklärungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 5 finden Sie unter „Voice Store-Modus“ auf Seite 159.

Voice-Auswahl

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 2 der oben beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise.
Es gibt vier Möglichkeiten, eine Voice auszuwählen.

- Verwenden der Tasten [BANK], [GROUP] und [NUMBER]
- Verwenden der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO]
- Verwenden des Data-Dials
- Verwenden der Category Search-Funktion

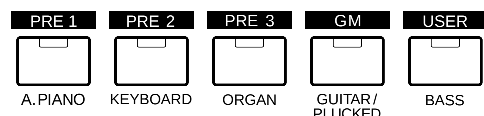
■ Verwenden der Tasten [BANK], [GROUP] und [NUMBER]



HINWEIS Die folgenden Erklärungen treffen nur dann zu, wenn diese vier Tasten nicht aktiviert sind.

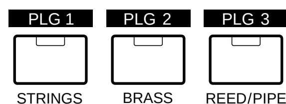
1 Drücken Sie für die Auswahl einer Bank eine der [BANK]-Tasten.

- Für die Auswahl einer Normal Voice drücken Sie eine der Tasten [PRE1] bis [USER].

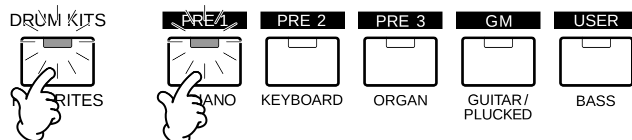


Referenz Voice-Modus

- Für die Auswahl einer Plug-In Voice drücken Sie eine der Tasten [PLG1] bis [PLG3].



- Für die Auswahl einer Drum Voice halten Sie die Taste [DRUM KITS] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste [PRE1], [GM] oder [USER].



Das folgende (oder ein ähnliches) Display wird angezeigt.

```
VOICE  DIR                                              Voice
BANK  PDR    GROUP  A B C D E F G H
1 PoweredS| 5 RockMono| 9 T9HipKit|13 AnalogT8
2 DryStand| 6 Hip Hop1|10 R&B Kit1|14 Tekno Ki
3 RockSt1 | 7 Hip Hop2|11 R&B Kit2|15 House Ki
4 RockSt2 | 8 HipStick|12 AnalogT9|16 House Ki
```

2 Drücken Sie für die Auswahl einer Group eine der [GROUP]-Tasten [A] bis [H].

3 Drücken Sie für die Auswahl einer Voice eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16]. Der MOTIF kehrt zum Voice Play-Display zurück.

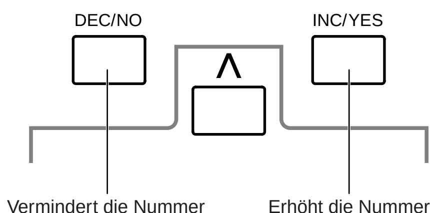
```
VOICE                                  TCH= 1
  PDR:002(A02)                         OCT:+0
      Dr:DryStandrd
ASA-------ASB-------AS1-------AS2-------
PLAY                          EG  ARP
```

● Voice-Programm-Nummern und die entsprechende Group bzw. Nummer

Voice-Programm-Nummer	Group	Nummer	Voice-Programm-Nummer	Group	Nummer
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

■ Verwenden der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO]

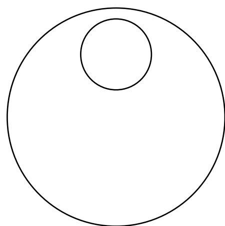
Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die Nummer um eins zu erhöhen. Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wird die Nummer um eins vermindert.



Bewegen Sie sich mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] schrittweise nach oben oder unten durch die zur Verfügung stehenden Voices. Natürlich können Sie damit auch zur nächsten verfügbaren Group wechseln. Wenn die aktuell ausgewählte Voice beispielsweise A16 ist, können Sie die Voice B01 auswählen, indem Sie die Taste [INC/YES] drücken. Halten Sie die Tasten gedrückt, um schnell durch die Voices zu scrollen.

■ Verwenden des Data-Dials

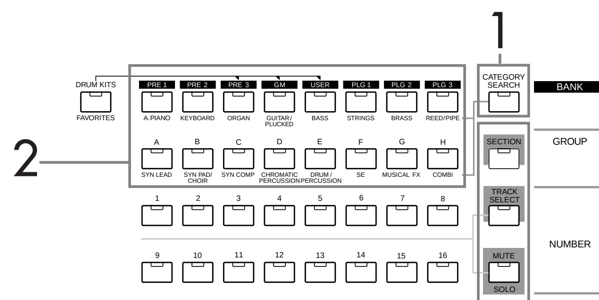
Drehen des Data-Dials nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Voice-Nummer, drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert sie. Dieser Regler funktioniert genauso wie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO], nur können Sie damit schneller durch die Voices scrollen.



Mit Hilfe dieser praktischen Funktion können Sie Voices nach ihrem Instrumenten-Typ oder ihrem Anwendungsgebiet auswählen. Die Voices sind in 16 verschiedene Kategorien (Categories) unterteilt. Die Kategoriebezeichnungen vermitteln Ihnen oft eine klarere Vorstellung der Charakteristiken einer Voice als ihr Name allein.

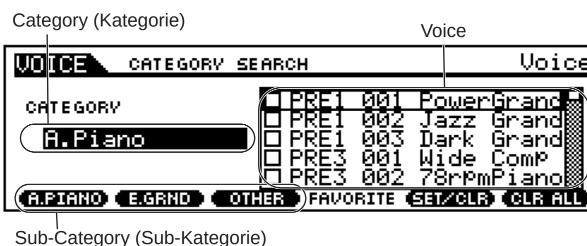
■ Verwenden der Category Search-Funktion

Mit Hilfe der Category Search-Funktion (Kategoriesuche) können Sie den benötigten Voice-Typ schnell auffinden, unabhängig vom seinem Speicherplatz in der Bank. Wenn Sie beispielsweise die Category „A. PIANO“ auswählen, dann können Sie eine Liste aller im MOTIF zur Verfügung stehenden Piano-ähnlichen Voices aufrufen und die gewünschte Voice aus der Liste auswählen.
Der MOTIF enthält auch eine „Favorite Category“, der Sie Ihre Lieblings-Voices zuordnen können. Dies ist besonders bei Live-Auftritten praktisch, da Ihnen damit ein schneller Zugang zu häufig verwendeten Voices unabhängig von ihrer jeweiligen Category oder Bank ermöglicht wird.



♪HINWEIS Die folgenden Erklärungen treffen nur dann zu, wenn diese vier Tasten nicht aktiviert sind.

1 Drücken Sie die Taste [CATEGORY SEARCH], so daß sie aufleuchtet. Das folgende Voice Category-Display erscheint.

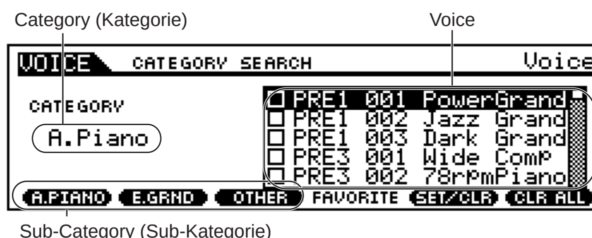


2 Drücken Sie für die Auswahl einer Category eine der Tasten [PLG1] bis [PLG3] oder [A] bis [H]. Mit diesem Vorgang wird die erste Voice der ausgewählten Category aufgerufen.

♪HINWEIS Die Voice Categories finden Sie als Aufdruck unter den Tasten [PLG1] bis [PLG3] und [A] bis [H].

♪HINWEIS Sub-Categories (Sub-Kategorien) werden am unteren Rand des Voice Category-Displays aufgeführt. Wenn Sie die Tasten [F1] bis [F6] drücken, rufen Sie die erste Voice der jeweils ausgewählten Sub-Category auf.

3 Drücken Sie die Cursortaste [▶], um den Cursor zur Voice zu bewegen.

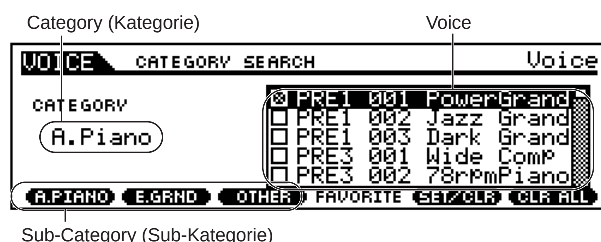


4 Wählen Sie mit Hilfe des Data-Dials eine Voice aus.

● **Favorite Category**

1~4 Diese Schritte sind mit den unter „Verwenden der Category Search-Funktion“ beschriebenen Vorgängen identisch.

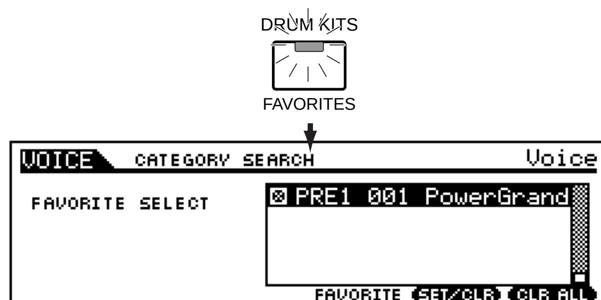
5 Wählen Sie Ihre Lieblings-Voice aus, und drücken Sie die Taste [F5], um die Voice der Favorite Category zuzuordnen.



HINWEIS Um die ausgewählte Voice aus der Favorite Category zu entfernen, drücken Sie die Taste [F5] einfach noch einmal.

6 Weisen Sie der Favorite Category ggf. weitere Voices zu.

7 Drücken Sie die Taste [FAVORITE], um die Voices zu sehen, die Sie in den Schritten 5 und 6 der Favorite Category zugewiesen haben.



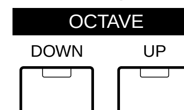
Einstellung der Oktavlage der Tastatur und des MIDI Transmit Channels

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 124.
Die zwei hier eingestellten Parameter beeinflussen alle ausgewählten Voices. Diese Parameter können jedoch nicht mit Hilfe des Voice Store-Modus (Seite 159) mit der Voice gespeichert werden.



■ Oktavlage der Tastatur

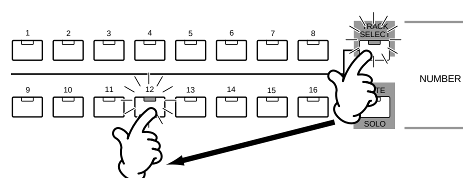
Mit Hilfe der [OCTAVE]-Tasten können Sie die Tonhöhe der Tastatur um eine Oktave nach oben oder unten verschieben (transponieren). Wenn Sie die Tasten [UP] und [DOWN] gleichzeitig drücken, wird die Einstellung auf ihren Anfangswert (0) zurückgesetzt.



HINWEIS Der MOTIF 8 hat keine [OCTAVE]-Tasten.

■ MIDI Transmit Channel der Tastatur

Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT], so daß sie aufleuchtet. Drücken Sie dann eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16], um den MIDI Transmit Channel (MIDI-Sendekanal) der Tastatur zu ändern.



HINWEIS Sie können diesen Parameter auch im Utility-Modus (Seite 258) einstellen. Er kann jedoch nicht im Voice Store-Modus gespeichert werden.

Voice-Bearbeitung im Voice Play-Modus

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 124.
Im Voice Play-Modus können Sie eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge an der ausgewählten Voice durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge nutzen Sie den Voice Edit-Modus.

HINWEIS Wenn eine Plug-in-Voice ausgewählt ist, können einige Parameter nicht bearbeitet werden.

HINWEIS Die Parameter mit gleichem Namen im Voice-Play-Modus und im Voice-Edit-Modus haben auch die gleiche Funktion und gleiche Einstellmöglichkeiten.

◆ Der [E]-Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Voice Play-Modus ändern, erscheint der [E]-Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Voice geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



⚠ VORSICHT

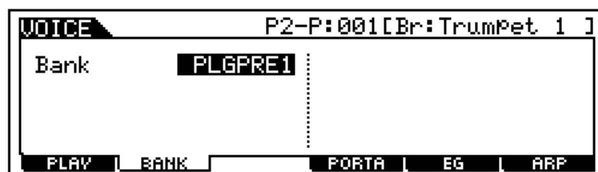
Wenn Sie während der Bearbeitung eine andere Voice auswählen, verschwindet der [E]-Indikator und alle vorgenommenen Bearbeitungen gehen verloren.
Daher sollten Sie die bearbeiteten Voice-Daten mit Hilfe des Voice Store-Modus speichern (Seite 159). Sollten die bearbeiteten Voice-Daten verloren gehen, können Sie sie mit Hilfe der Edit Recall-Funktion (Seite 158) wieder aufrufen.

● [F2] Voice Play Plug-In Bank

In diesem Display können Sie die jeweilige Bank auf dem Plug-In-Board auswählen und bestimmen, ob Sie eine Plug-In Voice oder eine „Board“ Voice verwenden. Der Unterschied zwischen den beiden Voice-Typen ist folgender:

- Board Voice s sind unbearbeitete, unveränderte Voices des Plug-In-Boards, d. h. das „Rohmaterial“ für die Plug-In Voices.
- Plug-In Voices sind bearbeitete Board Voice s, d. h. Voices, die speziell für eine optimale Verwendung mit dem MOTIF programmiert wurden.

Weitere Informationen finden Sie auf Seite 153.

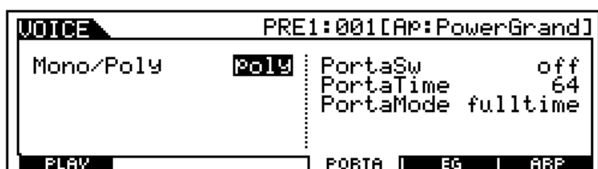


❏ Einstellungen Wenn in Slot 1 ein Plug-In-Board installiert ist und Sie eine Plug-In Voice ausgewählt haben: PLG1USR (User Plug-In Voice), PLGPRE1 (Preset Plug-In Voice), 032/000 ... (Kennzeichnet die Bank Select MSB/LSB der Board Voice. Diese Werte unterscheiden sich je nach installiertem Plug-In-Board.)

HINWEIS Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn das Plug-In-Board im MOTIF installiert und die Plug-In Voice ausgewählt ist.

● [F4] Voice Play Portamento

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter festlegen.
Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.



• Mono/Poly
Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll.

❏ Einstellungen Mono, Poly

• PortaSw
Mit dem PortaSwitch (Portamento-Schalter) aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Portamento-Effekt.

❏ Einstellungen off, on

• PortaTime
Bestimmt die Zeitdauer (englisch: Time) für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• PortaMode
Bestimmt den Portamento-Modus. Das Verhalten des Portamentos hängt davon ab, ob der Parameter „Mono/Poly“ auf „mono“ oder „poly“ eingestellt ist.

❏ Einstellungen fingered, fulltime

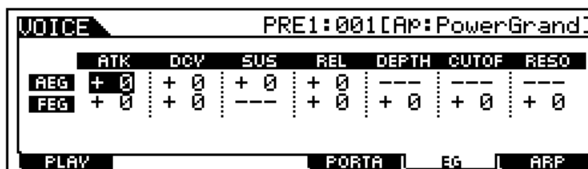
Wenn Mono/Poly auf „mono“ gestellt ist:
Bei der Einstellung „fingered“ wird das Portamento nur aktiv, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). Bei der Einstellung „fulltime“ wird der Portamento-Effekt immer angewendet.

Wenn Mono/Poly auf „poly“ gestellt ist:
Es gilt dasselbe wie für „mono“, der Portamento-Effekt wird jedoch auf mehrere Noten gleichzeitig angewendet.

● [F5] Voice Play EG (Envelope Generator)

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs (Envelope Generator - Hüllkurvengenerator) für die Amplitude (AEG) und für das Filter (FEG) sowie die Filter-Parameter Cutoff-Frequenz und Resonance. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets auf die im Voice Edit-Modus eingestellten Werte des AEGs und FEGs angewendet.



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

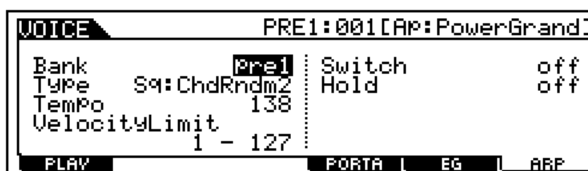
	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack Time	Decay Time	Sustain Level	Releas e Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff-Frequenz	Resonance

❏ Wertebereiche -64 ~ 0 ~ +63 (außer --- oben)

● [F6] Voice Play Arpeggio

Grundlegender Aufbau auf Seite 55

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe, einschließlich Type und Tempo.



• Bank
Bestimmt die Bank.

❏ Einstellungen pre1, pre2, user

• Type
Bestimmt den Arpeggio-Typ. Die zwei Buchstaben vor dem Namen geben die Arpeggio-Category an.

- **Tempo**
  Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI sync (Seite 258) aktiviert ist, wird hier „MIDI“ angezeigt und das Tempo kann nicht eingestellt werden.
  ❏ Wertebereich 001 ~ 300

- **Velocity Limit**
  Bestimmt den niedrigsten und den schnellsten Velocity-Wert des Velocity-Bereichs für das Arpeggio. Das Arpeggio wird nur für die Noten wiedergegeben, deren Velocity in diesem Bereich liegt.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 127

  HINWEIS Außerhalb dieses Bereichs gespielte Noten werden ohne Arpeggio gespielt.

- **Switch**
  Bestimmt als Schalter (englisch: Switch), ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Mit Hilfe der Taste [ARPEGGIO ON/OFF] können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus aktivieren oder deaktivieren.
  ❏ Einstellungen off, on

- **Hold**
  Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ (englisch: Hold) wird oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken.
  ❏ Einstellungen off, on

Voice Edit-Modus

In diesem Modus können Normal Voices und Drum Voices erstellt und bearbeitet werden.
Es gibt drei Arten von Voices: Normal Voices, Drum Voices und Plug-In Voices (wenn ein Plug-In-Board installiert ist). Im folgenden Abschnitt erfahren Sie, wie die unterschiedlichen Arten von Voices bearbeitet werden können. Außerdem werden die verfügbaren Parameter erläutert.

◆ Der [E]-Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Voice Edit-Modus ändern, erscheint der [E]-Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Voice geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.

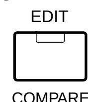
HINWEIS Selbst wenn Sie zum Voice Play-Modus wechseln, gehen die veränderten Einstellungen für die aktuelle Voice nicht verloren, solange Sie keine andere Voice auswählen.

HINWEIS Der [E]-Indikator wird auch im Voice Play-Modus angezeigt.

◆ Die Compare-Funktion

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie zwischen den bearbeiteten Voices und ihrem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wechseln – so können Sie sich die Unterschiede zwischen den beiden Zuständen anhören und die Auswirkungen Ihrer Bearbeitungsschritte auf den Sound besser erkennen.

1 Drücken Sie im Voice-Edit-Modus die Taste [COMPARE], so daß deren Anzeige leuchtet.
In der obersten Zeile des Displays erscheint der [C]-Indikator (anstatt des [E]-Indikators) und die Voice ist in ihrem originalen, unbearbeiteten Zustand wiederhergestellt.



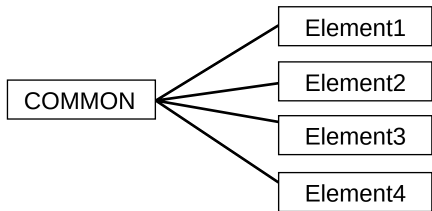
2 Drücken Sie die Taste [EDIT] nochmals, um die Compare-Funktion zu beenden und die Einstellungen der bearbeiteten Voice wiederherzustellen.

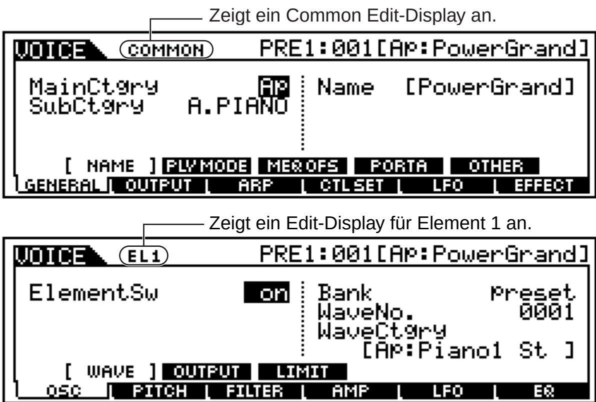
HINWEIS Solange Compare aktiv ist, können Sie die Voice nicht bearbeiten.

Normal Voice Edit

◆ Common-Edit und Element-Edit

Eine Voice kann aus bis zu vier Elements bestehen (Seite 42). Mit Hilfe von Common Edit (allgemeine Bearbeitung) können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle vier Elements gemeinsam gelten. Es gibt zwei Arten von Voice Edit-Displays: die Displays für Common Edit und die Displays zum Bearbeiten einzelner Elements.





◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie die zu bearbeitende Normal Voice aus.

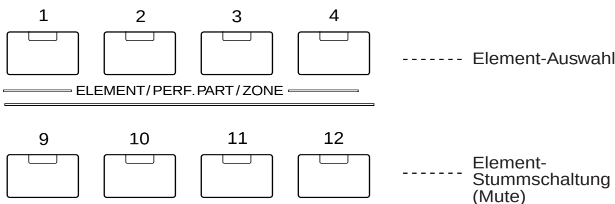
3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Voice Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Element.

- Um Parameter zu bearbeiten, die für alle vier Elements gelten, drücken Sie die Taste [DRUM KITS] (diese Taste wird in diesem Falle als [COMMON]-Taste verwendet).



- Um Parameter der einzelnen Elements zu bearbeiten, wählen Sie das gewünschte Element mit Hilfe der entsprechenden [NUMBER]-Taste ([1] - [4]) aus.



Mit Hilfe der [NUMBER]-Tasten [9] - [12] können Sie andere Elements stummschalten (Elements, die Sie nicht bearbeiten und daher auch nicht hören möchten). Klingende Elements werden durch leuchtende Tasten gekennzeichnet; die LEDs der Tasten von Elements, die zu hören sind, leuchten.

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] oder [SF1] bis [SF5] drükken.

6 Bearbeiten Sie die Parameter der ausgewählten Voice.

7 Speichern Sie die in Schritt 6 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Voice Edit-Modus zu verlassen.

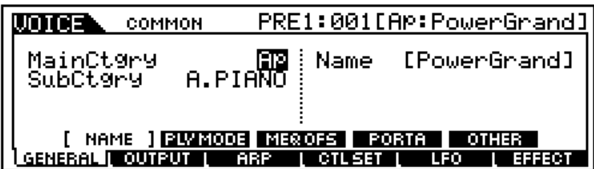
- Weitere Informationen zu Schritt 2 finden Sie unter „Voice Play-Modus“ auf Seite 124.
- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 5 und 6 finden Sie in den folgenden Erklärungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „Voice Store-Modus“ auf Seite 159.

■ Common-Edit

● [F1]-[SF1] Normal Common General Name

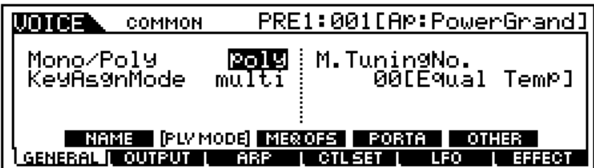
Bedienungsgrundlagen auf Seite 75

In diesem Display können Sie die Category (Sub und Main) der Voice bestimmen und einen Namen für die Voice erstellen. Der Voice-Name kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen. Detaillierte Anweisungen zum Vergeben eines Namens für eine Voice finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.



● [F1]-[SF2] Normal Common General Play mode

In diesem Display können Sie verschiedene Einstellungen der Klangerzeugung des MOTIF vornehmen und unterschiedliche Micro Tuning-Einstellungen zuweisen.



• **Mono/Poly**
Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll.
❏ Einstellungen Mono, Poly

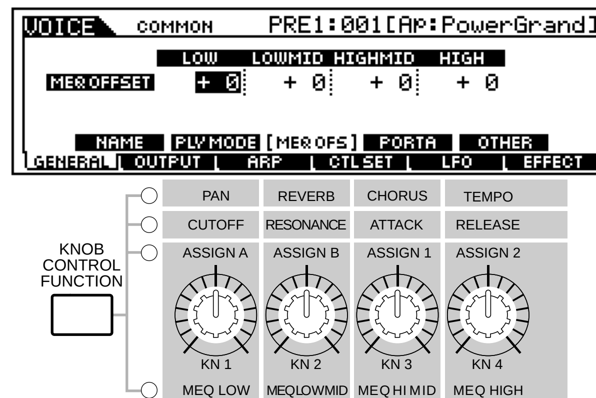
• **KeyAsgnMode**
Bei Einstellung dieses Parameters auf „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein.
❏ Einstellungen single, multi

• **MicroTuning**
Bestimmt das Tuning-System der Voice. Normalerweise sollte dieser Parameter auf 00 (Gleichstufiges Temperament) eingestellt werden; für eine Vielzahl von Tuning-Anwendungen und -Effekten stehen jedoch 31 zusätzliche Tuning-Systeme zur Verfügung.
❏ Einstellungen Siehe unten.

Nr.	Typ	Tonart	Kommentare
00	Gleichstufiges Temperament		Die „Kompromiß“-Stimmung der letzten 200 Jahre, die sich in der westlichen Musik durchgesetzt hat und auch auf den meisten Keyboards zu finden ist. Jeder Halbtonschritt entspricht exakt 1/12 einer Oktave; es gibt keine Unterschiede in der Spielbarkeit der Tonarten. Der Nachteil ist jedoch, daß keines der Intervalle perfekt gestimmt ist.
01~12	Reine Durstimmung (Pure Major)	C~B	Diese Stimmung ist so angelegt, daß die meisten Intervalle (besonders die große Terz und die reine Quinte) in der Durtonleiter reine Intervalle sind. Dies bedeutet, daß die anderen Intervalle entsprechend unrein sind. Sie müssen die Tonart (C~B) angeben, in der Sie spielen möchten.
13~24	Reine Mollstimmung (Pure Minor)	A~G#	Das gleiche wie Reine Durstimmung, jedoch für Molltonarten konzipiert.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, ein Zeitgenosse von Bach, konzipierte diese Temperatur, damit auf Tasteninstrumenten in allen Tonarten gespielt werden konnte. Dabei besitzt jede Tonart einen eigenständigen Charakter.
26	Kirnberger		Auch Johan Philipp Kirnberger beschäftigte sich mit der Temperierung der Tonleiter mit dem Ziel, Musik in allen Tonarten spielen zu können.
27	Vallotti & Young		Francescatonio Vallotti und Thomas Young (beide Mitte des 1700) entwarfen diese Anpassung an die pythagoräische Temperierung, in der die ersten sechs Quinten um den gleichen Betrag verringert sind.
28	1/4 transponiert		Normale, gleichstufig temperierte Tonleiter, die um 50 Cents nach oben verschoben ist.
29	1/4-Ton		Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt vierundzwanzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
30	1/8-Ton		Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Man spielt achtundvierzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen).
31	Indisch	C~B	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor (nur weiße Tasten [C~B])

● [F1]-[SF3] Normal Common General Master EQ Offset

In diesem Display können Sie den Master-EQ (global) für die gesamte Voice einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden als Offset auf die im Utility-Modus vorgenommenen EQ-Einstellungen (mit Ausnahme von „MID“) angewendet (siehe Seite 253).



❏ Wertebereich -64 ~ +63

● [F1]-[SF4] Normal Common General Portamento

In diesem Display können Sie die Parameter für das Portamento festlegen. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.



• **Switch**
Mit dem PortaSwitch (Portamento-Schalter) aktivieren („on“) bzw. deaktivieren („off“) Sie den Portamento-Effekt.
❏ Einstellungen off, on

• **Time**
Bestimmt die Zeitdauer (englisch: Time) für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bewirken eine längere Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel, wenn Time Mode (siehe unten) auf „Time“ eingestellt ist. (Falls Time Mode auf „Rate“ eingestellt ist, bewirken höhere Werte eine kürzere Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel.)
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **Mode**
Bestimmt den Portamento-Modus. Bei der Einstellung „fingered“ wird das Portamento nur aktiv, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird). Bei der Einstellung „fulltime“ wird der Portamento-Effekt immer angewendet
❏ Einstellungen fingered, fulltime

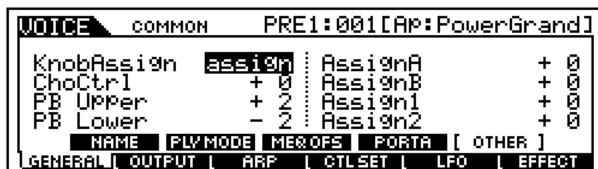
• **TimeMode**
Dieser Parameter bestimmt, wie der Parameter Time weiter oben den Portamento-Effekt beeinflußt. Durch eine Einstellung des TimeModes auf „Time“ wird der Parameter oben zu einer echten Zeitskala - je höher der Wert, desto länger die Zeitdauer. Durch die Einstellung „Rate“ wird dies einfach umgekehrt - je höher der Wert, desto schneller die Rate (anders gesagt, desto kürzer die Zeitdauer). Sie sollten diesen Parameter nach Ihrem persönlichen Geschmack einstellen, abhängig davon, ob Sie bei Portamento in Zeitdauer oder in Geschwindigkeit denken.
❏ Einstellungen rate, time

rate
Stellt den Bereich des Parameters Time auf die Angabe einer „rate“ (Geschwindigkeit):
0 (langsam) - 127 (schnell)
time

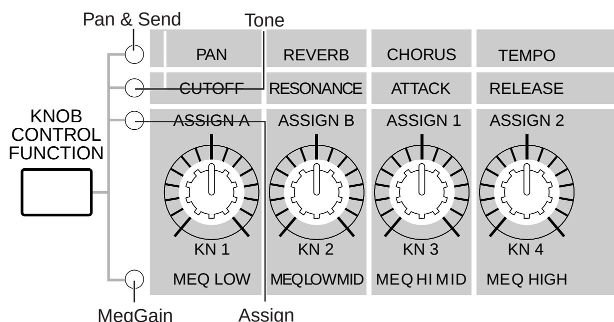
Stellt den Bereich des Parameters Time auf die Angabe einer „Time“ (Zeitdauer):
0 (schnell) - 127 (langsam)

● [F1]-[SF5] Normal Common General Other

In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen für die Regler (Knobs) einstellen und den Wirkungsbereich des Pitch Bend-Rads (aufwärts/abwärts) festlegen.



- **KnobFunction**
  Bestimmt die Funktionen der Knobs (1-4). Durch Drücken der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] im Bedienfeld wird die gewünschte Parametergruppe ausgewählt. Diese Auswahl wird automatisch mit der Voice im Speicher abgelegt.
  ❑ Einstellungen

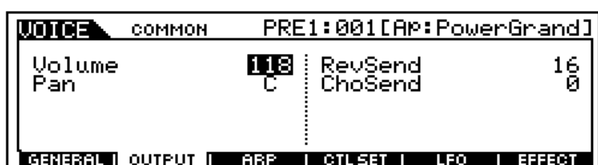


- **ChoCtrl**
  Bestimmt die Tiefe des Chorus-Effekts, wie er durch den Chorus Send zugewiesenen Knob gesteuert wird.
  ❑ Wertebereich -64 ~ 63

- **PBUpper, PBLower**
  Diese beiden Parameter bestimmen in Halbtönen den Bereich der Tonhöhenveränderung (Upper – aufwärts; Lower – abwärts) durch das Pitch Bend-Rad (PB).
  ❑ Wertebereich -48 ~ 24

- **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**
  Hiermit können Sie den Wert für jeden einzelnen ASSIGN-Knob (A, B, 1 und 2) mit dem Knob selbst festlegen und speichern. Drehen Sie den Knob einfach zur gewünschten Einstellung.

● [F2] Normal Common Output



- **Volume**
  Bestimmt den Ausgangspegel (englisch: Volume) der Voice.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **Pan**
  Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [PAN]-Knobs im Bedienfeld einstellen.
  ❑ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

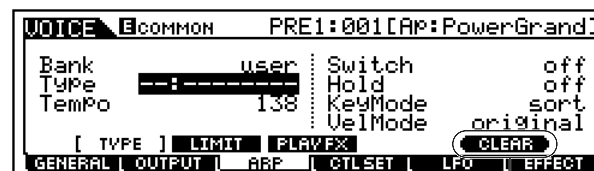
- **RevSend**
  Legt den Send-Level des Signals fest, das vom Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [REVERB]-Knobs im Bedienfeld einstellen.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **ChoSend**
  Legt den Send-Level des Signals fest, das vom Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [CHORUS]-Knobs im Bedienfeld des MOTIF einstellen.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F3]-[SF1] Normal Common Arpeggio Arpeggio Type

Grundlegender Aufbau auf Seite 55

In diesem Display stehen die Grundparameter (z.B. Type, Tempo) des Arpeggios zur Verfügung. Wenn das User Arpeggio ausgewählt ist, können Sie mit Hilfe der Taste [SF5] die Arpeggio-Daten löschen.



Dies erscheint nur dann, wenn ein User-Arpeggio ausgewählt wurde und der Cursor sich auf Type befindet.

- **Bank**
  Bestimmt die Bank.
  ❑ Einstellungen pre1, pre2, user

- **Type**
  Bestimmt den Arpeggio-Typ. Die zwei Buchstaben vor dem Namen geben die Arpeggio-Category an.

- **Tempo**
  Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Wenn MIDI sync (Seite 258) aktiviert ist, wird hier „MIDI“ angezeigt und das Tempo kann nicht eingestellt werden.
  ❑ Wertebereich 001 ~ 300

- **Switch**
  Bestimmt als Schalter (englisch: Switch), ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Mit Hilfe der Taste [ARPEGGIO ON/OFF] können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus aktivieren oder deaktivieren.
  ❑ Einstellungen off, on

• **Hold**
Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten“ (englisch: Hold) wird oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken.

❏ Einstellungen syncoff (siehe unten), off, on

syncoff
Beim ersten Drücken einer Taste wird die erste Note des Arpeggiator-Patterns gespielt. Von der zweiten und den darauffolgend gespielten Tasten an hängt die gespielte Arpeggiator-Note vom Tempo und vom Timing des Arpeggio-Patterns ab. Beispiel: Wenn Sie bei einem eintaktigen Arpeggio-Pattern die zweite Taste genau auf dem dritten Beat des Taktes drücken, wird das Arpeggio-Pattern von diesem dritten Beat an wiedergegeben. Mit anderen Worten: Durch Drücken der ersten Taste starten Sie das Arpeggio-Pattern. Danach können Sie durch Halten bzw. Loslassen dieser ersten Taste das Pattern „stummschalten“ bzw. „nicht mehr stummschalten“. Diese Vorgehensweise ist besonders dann nützlich, wenn mit Hilfe des Arpeggiators Drum-Patterns wiedergegeben werden sollen.

• **KeyMode**
Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen. Es stehen drei Modi zur Verfügung.

❏ Einstellungen sort, thru, direct

sort
Gibt die Noten in aufsteigender Reihenfolge von der tiefsten bis zur höchsten gespielten Taste wieder.

thru
Gibt die Noten in der Reihenfolge wieder, in der die Tasten gedrückt werden.

direct
Gibt die Noten exakt so wieder, wie sie von Ihnen gespielt werden. In den Sequencedaten des Arpeggios enthaltene Änderungen (Control Changes) von Voice-Parametern (wie Pan oder Cutoff-Frequenz) werden bei jeder Wiedergabe des Arpeggios reproduziert.

HINWEIS Wenn die Arpeggio-Category auf „Ct“ gestellt ist, erklingt erst dann ein Sound, wenn Sie hier „direct“ auswählen.

HINWEIS Bei den Einstellungen „sort“ und „thru“ hängt die Reihenfolge, in der die Noten wiedergegeben werden, von den Arpeggio-Sequencedaten ab.

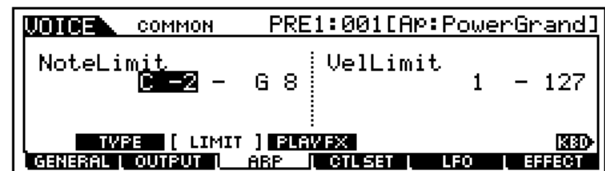
• **VelMode**
Dieser Parameter bestimmt die Velocity (Anschlagsstärke) des Arpeggios oder wie es die tatsächlich gespielten Velocity-Werte umsetzt. Es stehen zwei Modi zur Verfügung: original und thru.

❏ Einstellungen original, thru

original
Das Arpeggio wird mit den programmierten Velocity-Werten gespielt.

thru
Das Arpeggio entspricht den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur. Wenn Sie die Noten z.B. kräftig anschlagen, erhöht sich die Velocity des Arpeggios.

● [F3]-[SF2] Normal Common Arpeggio Arpeggio Limit



• **Note Limit**
Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Noten in diesem Bereich lösen das Arpeggio aus.

❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können für das Arpeggio auch einen Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von „C5 - C4“ können Sie das Arpeggio auslösen, indem Sie Noten in den beiden Bereichen von C-2 bis C4 und C5 bis G8 spielen; die zwischen C4 und C5 gespielten Noten haben keinen Einfluß auf das Arpeggio.

HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefe und die gewünschte hohe Taste.

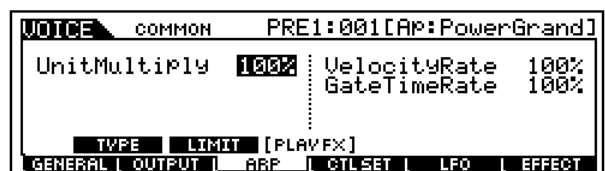
• **Velocity Limit**
Bestimmt den niedrigsten und höchsten Velocity-Wert des Velocity-Bereichs für das Arpeggio – das Arpeggio wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb dieses Velocity-Bereichs liegen. So können Sie mit der Velocity steuern, wann das Arpeggio wiedergegeben werden soll.

❏ Wertebereich 1 ~ 127

HINWEIS Sie können auch getrennte Velocity-Bereiche für die Arpeggio-Auslösung mit einer Lücke in der Mitte erschaffen, indem Sie den höchsten Wert zuerst eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf 93 - 34 können Sie das Element in zwei getrennten Velocity-Bereichen spielen: leise (1 - 34) und laut (93 - 127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lösen das Arpeggio nicht aus.

● [F3]-[SF3] Normal Common Arpeggio Play FX (Effect)

Mit Hilfe dieser Play Effect-Parameter können Sie die Wiedergabe des Arpeggios auf nützliche und interessante Weise steuern. Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggios variieren.



• **Unit**

Hier können Sie die Wiedergabezeit des Arpeggios einstellen. Wenn Sie beispielsweise einen Wert von 200 % einstellen, wird die Wiedergabezeit verdoppelt und das Tempo halbiert. Im Gegensatz dazu wird bei einem Wert von 50 % die Wiedergabezeit halbiert und das Tempo verdoppelt. Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100 %.

❏ Einstellungen 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

• **Velocity Rate**

Bestimmt, um wieviel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Beispiel: Ein Wert von 100 % bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100 % verringern die Velocity der Arpeggio-Noten, Werte über 100 % hingegen erhöhen die Velocity.

❏ Wertebereich 0 % ~ 200 %

HINWEIS Die Velocity kann nicht über ihren normalen Wertebereich von 1 bis 127 hinaus verringert bzw. erhöht werden; alle Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimal- bzw. Maximalwert gestellt.

• **Gate Time Rate**

Bestimmt, um wieviel die Gate Time (Länge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Ein Wert von 100 % bedeutet, daß die Originalwerte verwendet werden.
Einstellungen unter 100 % verringern die Gate Time der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100 % die Gate Time erhöhen.

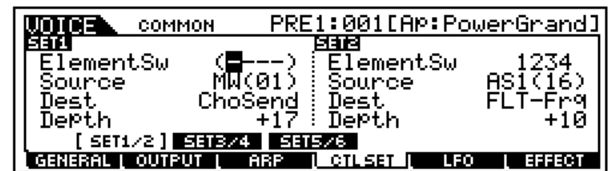
❏ Wertebereich 0 % ~ 200 %

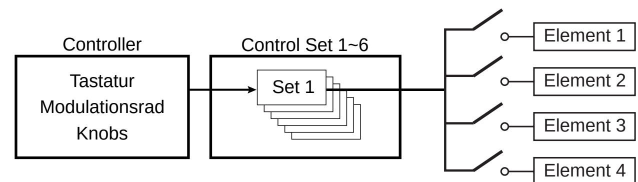
HINWEIS Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt.

● [F4]-[SF1], [SF2], [NSF3] Normal Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6

Grundlegender Aufbau auf Seite 48

Mit Hilfe der Regler und Knobs des Bedienfeldes kann eine Vielzahl von Parametern geändert und eingestellt werden - in Echtzeit und gleichzeitig.
So könnte z.B. der Aftertouch das Vibrato steuern und das Modulationsrad für die Steuerung der Resonance genutzt werden. Die Zuordnung kann sogar für Parameter einzelner Elements getroffen werden. Diese Controller-Zuordnungen werden „Control Sets" genannt. Sie können bis zu sechs verschiedene Control Sets je Voice zuordnen. Im Display sind die sechs einzelnen Control Sets paarweise aufgeteilt: Sets 1/2, Sets 3/4 und Sets 5/6.





• **ElementSw**

Bestimmt, welche der Elements durch den ausgewählten Controller beeinflußt werden sollen.

❏ Einstellungen Elements 1 bis 4 aktiviert (Anzeige „1" bis „4") oder deaktiviert (Anzeige „-")

HINWEIS Wenn der Parameter Destination weiter unten auf einen Wert von 00 bis 33 eingestellt ist, ist dieser Parameter deaktiviert.

• **Source**

Bestimmt, welcher Controller für das ausgewählte Set als „Source" (Quelle) zugeordnet und genutzt werden soll. Mit Hilfe dieses Controllers wird dann der in Destination (englisch für: Ziel) festgelegte Parameter gesteuert.

❏ Einstellungen PB (Pitch Bend-Rad), MW (Modulation Wheel - Modulationsrad), AT (After Touch), FC1 (Fußcontroller 1), FC2 (Fußcontroller 2), FS (Fußschalter), BC (Breath Controller), KN1 (Knob ASSIGN 1), KN2 (Knob ASSIGN 2)

HINWEIS Beachten Sie, daß die Knobs ASSIGN A und B im Gegensatz zu anderen Controllern jeweils einer einzigen allgemeinen Funktion für den gesamten Voice-Modus zugeordnet werden können, nicht jedoch verschiedenen Funktionen einzelner Voices. Siehe auch „Utility-Modus" (Seite 256).

• **Dest (Destination - Ziel)**

Bestimmt, welcher Parameter durch den „Source"-Controller (darüber) gesteuert wird.

❏ Einstellungen Eine vollständige Liste der verfügbaren Parameter finden Sie in der separaten Datenliste.

• **Depth**

Bestimmt die Wirkungstiefe (englisch: Depth), mit der der „Source"-Controller den „Destination"-Parameter beeinflußt. Bei negativen Werten wird die Wirkung des Controllers umgekehrt, eine Einstellung des Controllers auf den Maximalwert führt dann zu einer minimalen Änderung des Parameters.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F5]-[SF1] Normal Common LFO <u>Wave</u>

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie eine Vielzahl an Einstellungen für den LFO vornehmen, einschließlich Einstellungen für Wave, Speed, Tempo und Sync/Phase.



• Wave

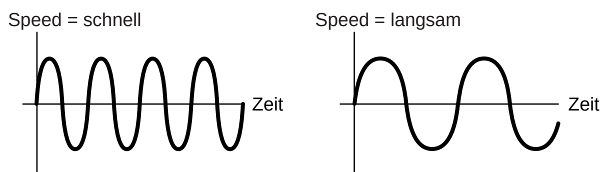
Bestimmt die LFO Wave – die Wellenform des LFOs.

❏ Einstellungen tri, trit, sawp, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H1, S/H2, user

• Speed

Bestimmt die Geschwindigkeit (englisch: Speed) der LFO Wave und damit ihrer Modulation. Je höher der eingestellte Wert, desto höher die Modulationsgeschwindigkeit.

❏ Wertebereich 0 ~ 63



• Tempo Sync

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequencers (Song oder Pattern) synchronisiert wird. Durch Einstellen dieses Parameters auf „on“ können Sie die LFO-Effekte zur Wiedergabe des Arpeggios oder des Sequencers perfekt synchronisieren.

❏ Einstellungen off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

• Tempo Speed

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter „Tempo Sync“ darüber auf „on“ gestellt ist. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie in Notenwerten einstellen, wie der LFO in Synchronisation mit dem Arpeggio oder dem Sequencer schwingen soll.

❏ Einstellungen 16th, 8th/3 (Achtelnoten-Triolen), 16th. (punktierte Sechzehntelnoten), 8th 4th/3 (Viertelnoten-Triolen), 8th. (punktierte Achtelnoten), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbnoten-Triolen), 4th. (punktierte Viertelnoten), 2nd (Halbnoten), whole/3 (Ganznoten-Triolen), 2nd. (punktierte Halbnoten), 4th x 4 (Viertelnoten-Quartole; vier Viertelnoten auf den Beat), 4th x 5 (Viertelnoten-Quintolen; fünf Viertelnoten auf den Beat), 4th x 6 (Viertelnoten-Sextole; sechs Viertelnoten auf den Beat), 4th x 7 (Viertelnoten-Septole; sieben Viertelnoten auf den Beat), 4th x 8 (Viertelnoten-Oktole; acht Viertelnoten auf den Beat)

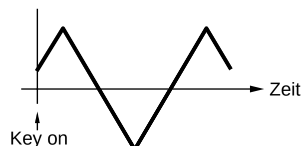
HINWEIS Die tatsächliche Länge der Note ist von der Einstellung des internen oder externen MIDI-Tempos abhängig.

• Key On Reset

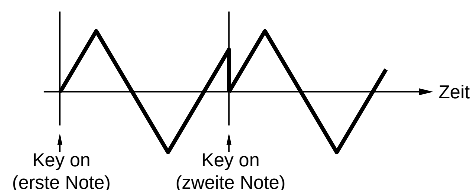
Bestimmt, ob der LFO bei jedem Anschlag einer Taste (englisch: Key on) zurückgesetzt (englisch: Reset) wird. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung:

❏ Einstellungen off, each-on, 1st-on

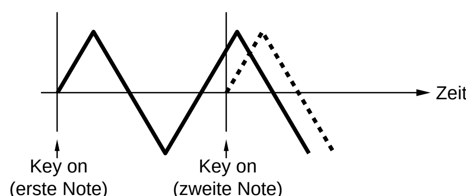
<u>off</u>
Der LFO schwingt ohne Tastensynchronisation. Durch das Drücken einer Taste wird die Wave des LFOs gestartet, unabhängig von der Phase des LFOs zu diesem Zeitpunkt.



<u>each-on</u>
Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wave in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten).



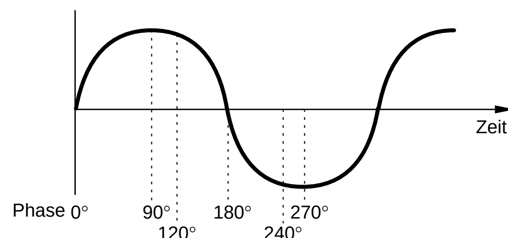
<u>1st-on</u>
Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wave in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe unten). Wenn Sie jedoch zusätzlich zur ersten, noch gedrückt gehaltenen Taste eine zweite Taste spielen, setzt der LFO seinen Zyklus in der durch die erste Note ausgelösten Phase fort. Mit anderen Worten, der LFO wird nur zurückgesetzt, wenn die erste Taste vor dem Anschlagen der zweiten Taste losgelassen wird.



• Phase

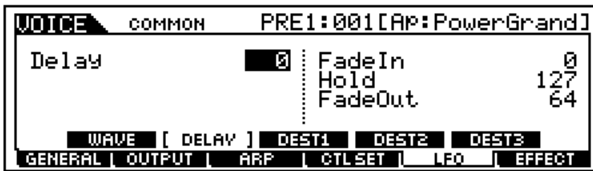
Bestimmt die Phase, mit der die LFO Wave beim Spielen einer Note startet.

❏ Einstellungen 0, 90, 120, 180, 240, 270



● [F5]-[SF2] Normal Common LFO Delay

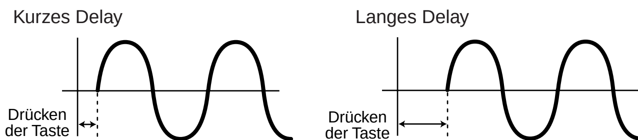
In diesem Display können Sie verschiedene Parameter für Delay und Fade-In/-Out einstellen und dem LFO einen natürlicheren Klang verleihen.



• DelayTime

Bestimmt die Verzögerungszeit (englisch: Delay), bevor der LFO aktiviert wird. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.

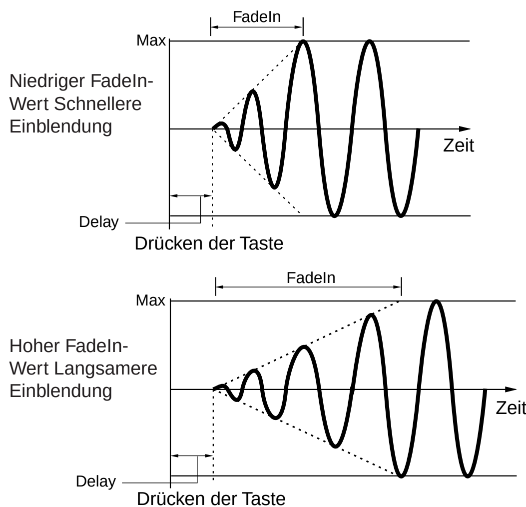
❑ Wertebereich 0 ~ 127



• FadeInTime

Hier können Sie einstellen, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet (englisch: Fade-In) werden soll (nachdem das Delay verstrichen ist). Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-In.

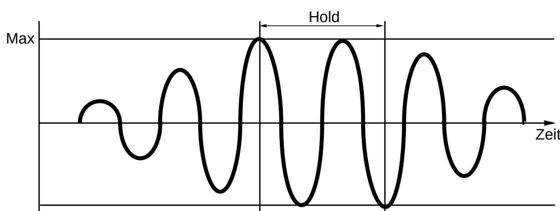
❑ Wertebereich 0 ~ 127



• HoldTime

Bestimmt die Zeitspanne, wie lange der LFO auf seinem maximalen Pegel gehalten (englisch: Hold) wird. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Haltezeit.

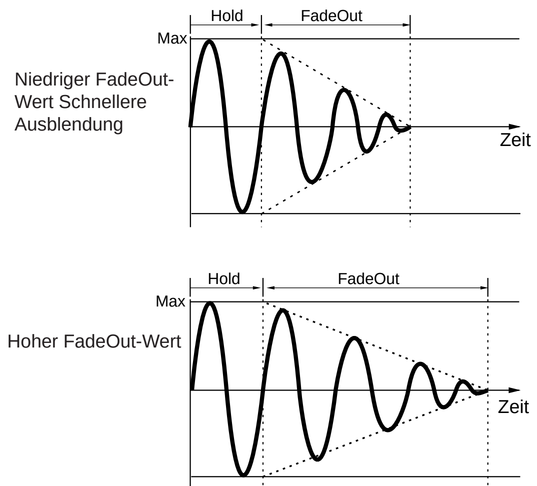
❑ Wertebereich 0 ~ 127



• FadeOutTime

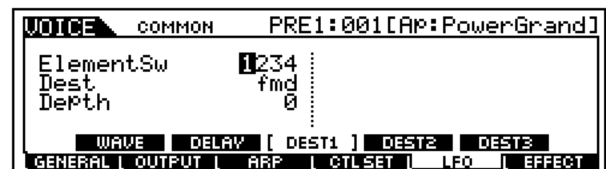
Hier können Sie einstellen, über welchen Zeitraum der LFO ausgeblendet (englisch: Fade-Out) werden soll (nachdem die HoldTime verstrichen ist). Je höher der Wert, desto langsamer das Fade-Out.

❑ Wertebereich 0 ~ 127



● [F5]-[SF3], [SF4], [SF5] Normal Common LFO Destination 1, 2, 3

In diesem Display können Sie die Zielparameter des LFOs (welcher Aspekt des Sounds vom LFO gesteuert wird), die vom LFO zu beeinflussenden Elements und die LFO Depth einstellen. Es können drei Destinations (Modulationsziele) zugewiesen werden, wobei Sie pro Destination aus einer Reihe von Parametern wählen können.



• ElemSw (Element Switch)

Bestimmt, welche Elements vom LFO beeinflußt werden sollen. Wenn der LFO aktiviert ist, wird die Elementnummer (1 - 4) angezeigt; ein Strich (-) bedeutet, daß der LFO für dieses Element deaktiviert ist.

• Dest (Destination)

Bestimmt die Parameter, die durch die LFO Wave gesteuert (moduliert) werden sollen.

❑ Einstellungen AMD, PMD, FMD, RESO (Resonance), PAN, ELFOSpd (Element LFO Speed)

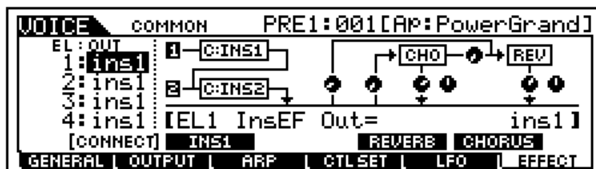
• Depth

Bestimmt die Depth (Tiefe) der LFO Wave.

❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Normal Common Effect Connection

Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effekte.



- **EL: OUT 1-4 (Element 1-4 Effect Output)**
  Bestimmt, welcher Insertion Effect (1 oder 2) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insertion Effects für das jeweilige Element umgehen. (Dieser Parameter entspricht dem Parameter „InsEFOut“ in „Normal Element“ weiter unten. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.)
  ❏ Einstellungen ins1, ins2, thru
- **InsConnect (Insertion Effect Connect)**
  Bestimmt das Routing für die Insertion Effects 1 und 2. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals.
  ❏ Einstellungen parallel, 1 to 2, 2 to 1
- **Ins1Category, Ins1Type**
  Bestimmt den Effekttyp für Insertion 1.
  ❏ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.
- **Ins2Category, Ins2Type**
  Bestimmt den Effekttyp für Insertion 2.
  ❏ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.
- **RevType (Reverb Effect Type)**
  Bestimmt den Effekttyp für Reverb.
  ❏ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.
- **ChoType (Chorus Effect Type)**
  Bestimmt den Effekttyp für Chorus.
  ❏ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.
- **RevSend (Reverb Send)**
  Bestimmt den Pegel des Signals, das (von Insertion 1 oder 2 oder vom vorbeigeleiteten Signal) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Eine Einstellung von „0“ bewirkt, daß das Signal keiner Reverb-Bearbeitung unterzogen wird.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127
- **ChoSend (Chorus Send)**
  Bestimmt den Pegel des Signals, das (von Insertion 1 oder 2 oder vom vorbeigeleiteten Signal) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Eine Einstellung von „0“ bewirkt, daß das Signal keiner Chorus-Bearbeitung unterzogen wird.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127
- **RevRtn (Reverb Return Level)**
  Bestimmt den Return-Level des Reverb Effects.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127
- **ChoRtn (Chorus Return Level)**
  Bestimmt den Return-Level des Chorus Effects.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127
- **ChoToRev (Chorus to Reverb)**
  Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus Effect an den Reverb Effect gesendet wird.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127
- **RevPan (Reverb Pan)**
  Bestimmt die Panoramaposition des Reverb Effects im Stereofeld.
  ❏ Wertebereich L63 (ganz links) ~ cnt (Center - Mitte) ~ R63 (ganz rechts)
- **ChoPan (Chorus Pan)**
  Bestimmt die Panoramaposition des Chorus Effects im Stereofeld.
  ❏ Wertebereich L63 (ganz links) ~ cnt (Center - Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Normal Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

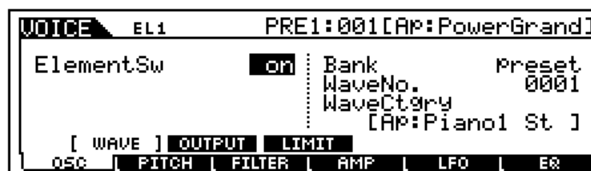
Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effect-Liste in der separaten Datenliste.

■ Element-Edit

Eine Anleitung zum Auswählen und Bearbeiten einzelner Elements finden Sie unter Schritt 4 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 124.

● [F1]-[SF1] Normal Element Oscillator Wave

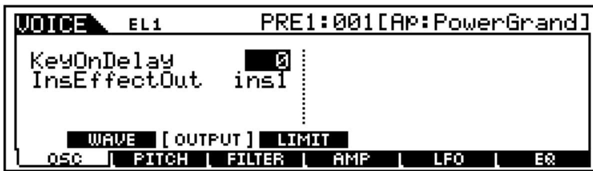
In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder den gewünschten Sound für das Element auswählen.



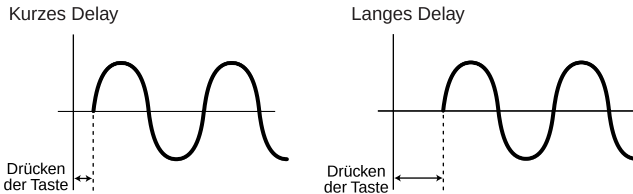
- **ElementSw (Element Switch)**
  Bestimmt, ob das ausgewählte Element aktiv oder inaktiv ist.
  ❏ Einstellungen off (inaktiv), on (aktiv)
- **Bank**
  Dieser Parameter bestimmt die Bank der Waves, aus der Sie den gewünschten Sound auswählen können. Die Bank „Preset“ enthält die werkseitig programmierten Waves; die Bank „User“ enthält die Audiodaten, die Sie mit Hilfe der Sampling-Funktion (Seite 58) erstellt haben.
  ❏ Einstellungen preset, usr wav
- **Wave No. (Wave Number), WaveCtgry (Wave Category)**
  ❏ Einstellungen Siehe Wave-Liste in der separaten Datenliste.

● [F1]-[SF2] Normal Element Oscillator Output

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für das ausgewählte Element festlegen.



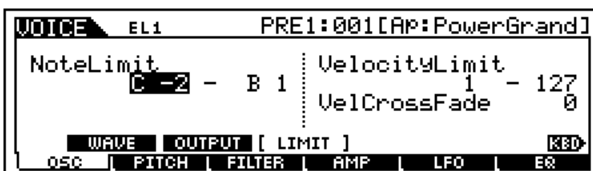
- **KeyOnDelay**
  Bestimmt die Verzögerungszeit („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur („Key On“) und dem tatsächlichen Zeitpunkt des Erklingens des Sounds. Sie können unterschiedliche KeyOnDelays für die einzelnen Elements einstellen.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127



- **InsEFOut (Insertion Effect Output)**
  Bestimmt, welcher Insertion Effect (1 oder 2) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insertion Effects für das jeweilige Element umgehen. (Dieser Parameter entspricht dem Parameter „EL: OUT“ in „Normal Common“ weiter oben. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.)
  ❑ Einstellungen thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

● [F1]-[SF3] Normal Element Oscillator Limit

In diesem Display können Sie für jedes einzelne Element eigene Tastatur- und Velocity-Bereiche sowie einen Velocity-Crossfade zwischen Elements einrichten.



- **NoteLimit**
  Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Das ausgewählte Element erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb dieses Bereichs spielen.
  ❑ Wertebereich C-2 ~ G8

  HINWEIS Sie können für das Element auch einen Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5 - C4“ können Sie das Element in zwei separaten Bereichen spielen: von C-2 bis C4 und von C5 bis G8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird das ausgewählte Element nicht gespielt.

  HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefe und die gewünschte hohe Taste. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

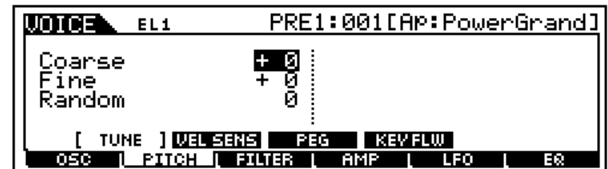
- **VelocityLimit**
  Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes einzelne Element erklingt nur für Noten, die innerhalb seines angegebenen Velocity-Bereichs liegen.
  Dadurch können Sie z.B. ein Element erklingen lassen, wenn Sie sanft spielen, und ein anderes, wenn Sie kräftig spielen.
  ❑ Wertebereich 1 ~ 127

  HINWEIS Sie können für das Element auch einen Velocity-Bereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle den höchsten Wert eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limits auf „93 - 34“ können Sie das Element in zwei separaten Velocity-Bereichen spielen: sanft von 1 - 34 und kräftig von 93 - 127. Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lassen das ausgewählte Element nicht erklingen.

- **VelCrossFade (Velocity Cross Fade)**
  Dieser Parameter bestimmt, wie glatt oder abrupt zwischen Elements als Reaktion auf die Velocity gewechselt wird. (Dies gilt nur für Elements, für die mit Velocity Limit weiter oben Velocity-Splits eingerichtet wurden.) Niedrige Werte führen zu einem abrupten Wechsel zwischen Elements, hohe Werte hingegen ergeben einen weicheren Wechsel zwischen den Elements in Abhängigkeit von der Velocity.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F2]-[SF1] Normal Element Pitch Tune

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zur Tonhöhe (Pitch) für das ausgewählte Element festlegen.



- **Coarse**
  Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements grob (englisch: Coarse) in Halbtonschritten.
  ❑ Wertebereich -48 ~ 0 ~ +48

- **Fine**
  Dient der Feinstimmung der Tonhöhe für jedes einzelne Element.
  ❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

- **Random**
  Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Elements für jede gespielte Note zufällig variieren. Auf diese Weise können Sie die natürlichen Tonhöhenvariationen akustischer Instrumente nachgestalten. Dieser Parameter ist auch zur Erzeugung ungewöhnlicher zufälliger Tonhöhenänderungen verwendbar. Je größer der Wert, desto größer die Variation der Tonhöhe. Bei einem Wert von „0“ wird die Tonhöhe nicht variiert.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] Normal Element Pitch Velocity Sensitivity

In diesem Display können Sie festlegen, wie der Pitch EG (Tonhöhen-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert. (Die Parameter des Pitch EGs finden Sie unter „PEG Time, Level“ weiter unten.)



• EG Time, Segment

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des PEG. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen EG Time-Parameter ein. Positive Werte für EG Time führen bei höherer Velocity zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

❏ Wertebereich EG Time -64 ~ 0 ~ +63
Segment ATK, ATK+DCY, DCY, ATK+RLS, all

ATK
Der EG Time-Wert beeinflußt die Attack Time.

ATK+DCY
Der EG Time-Wert beeinflußt die Attack/Decay1 Time.

DCY
Der EG-Time-Wert beeinflußt die Decay-Zeit.

ATK+RLS
Der EG Time-Wert beeinflußt die Attack/Release Time.

all
Der EG Time-Wert beeinflußt alle Time-Parameter des PEGs.

• EG Level, Curve

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Level-Parameter des PEG. Positive Werte bewirken für höhere Velocity-Werte, daß der Level ansteigt, negative Werte bewirken ein Abfallen des Levels. Mit dem Curve-Parameter können Sie aus fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagsstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Pitch EG beeinflußt.

❏ Wertebereich EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

• Pitch

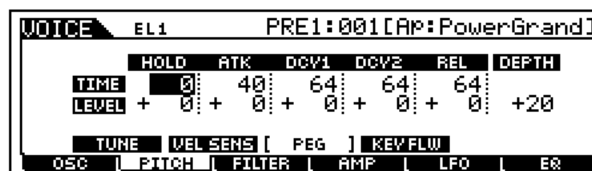
Bestimmt den Grad, mit dem die Velocity die Tonhöhenänderung durch den Pitch EG beeinflußt. Extreme Werte führen zu einer größeren Variation der Tonhöhenänderung. Bei positiven Werten führt ein härteres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der Tonhöhe. Bei negativen Werten führt ein weicheres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der Tonhöhe.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF3] Normal Element Pitch PEG Time, Level

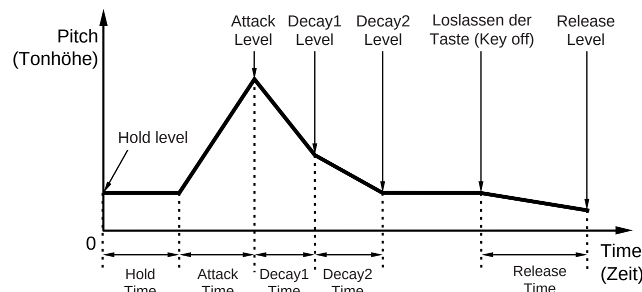
Grundlegender Aufbau auf Seite 46

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe des Sound über die Zeit ändert. So können Sie den Tonhöhenverlauf vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Abklingen des Tons steuern.



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	*Depth*



• TIME

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• LEVEL

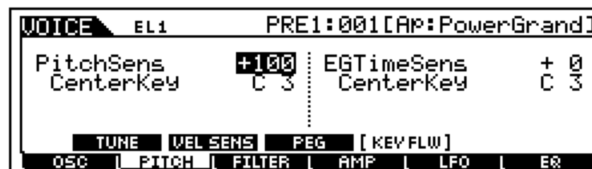
❏ Wertebereich -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 Cent ~ 0 ~ +4800 Cent)

• DEPTH*

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF4] Normal Element Pitch Key Follow

In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Tonhöhe des Elements und sein Pitch EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.



• PitchSens (Pitch Sensitivity)

Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Tonhöhe des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.
Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten nach unten und die Tonhöhe höherer Noten nach oben verändert wird. Negative Werte haben die entgegengesetzte Auswirkung.

❏ Wertebereich -200% ~ 0 ~ +200%

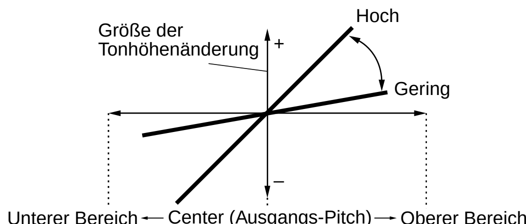
HINWEIS Bei einer Einstellung von 100% sind die Tonhöhen benachbarter Noten um einen Halbton (100 Cents) auseinander gestimmt.

- **Center Key**

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt der Tonhöhe. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter Pitch Sensitivity ist die Änderung der Tonhöhe um so größer, je weiter die gespielten Tasten vom Central Key entfernt sind.

❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.
Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.



- **EG Time Sens (EG Time Sensitivity)**

Bestimmt den Grad, um den die Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Pitch EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangstonhöhe wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.
Ein positiver Wert führt dazu, daß die Tonhöhe tieferer Noten langsamer und die von höheren Noten schneller durch den Pitch EG verändert wird. Negative Werte haben die entgegengesetzte Wirkung.

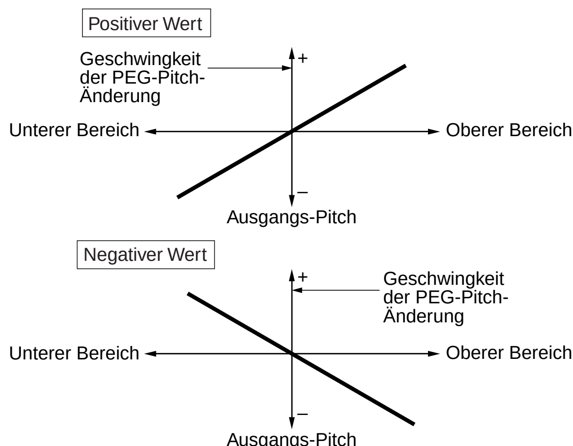
❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

- **Center Key**

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Pitch EGs. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter EG Time Sensitivity ist die Abweichung der Time-Parameter des Pitch EGs von den eingestellten Werten um so größer, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind.
Wenn die Center Key-Taste gespielt wird, verhält sich der PEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Tonhöhenänderung proportional zu den eingestellten EG Time-Parametern verändert.

❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.



● [F3]-[SF1] Normal Element Filter Type

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

In diesem Display können Sie umfassende Einstellungen für das Filter vornehmen. In Abhängigkeit vom hier ausgewählten Filtertyp stehen unterschiedliche Parameter zur Verfügung.

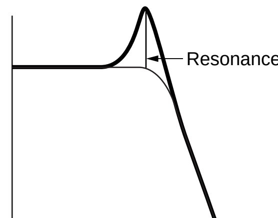
```
VOICE  EL1          PRE1:001[AP:PowerGrand]
 Type       LPF18 | Distance       ---
 Gain         255 | HPFCutoff      ---
 Cutoff       164 | HPFKeyFlw     ----
 Resonance      4 |
  [ TYPE ] VEL SENS   FEG   KEY FLW   SCALE
 OSC  PITCH  FILTER  AMP  LFO  EQ
```

- **Type**

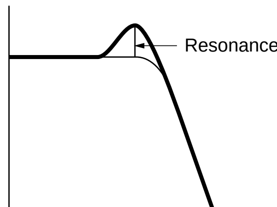
Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Filtertypen: LPF (Low Pass Filter - Tiefpaßfilter), HPF (High Pass Filter - Hochpaßfilter), BPF (Band Pass Filter - Bandpaßfilter) und BEF (Band Elimination Filter - Bandsperrfilter). Jeder dieser Filtertypen verfügt über einen eigenen Frequenzgang und erzeugt einen eigenen Effekt auf den Sound. Der MOTIF verfügt außerdem über spezielle kombinierte Filtertypen, um ein zusätzliche Klangsteuerung zu ermöglichen.

❏ Einstellungen Siehe unten.

LPF24D (Low Pass Filter 24dB/Okt. Digital)
Ein vierpoliges (-24dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter mit starker Resonance.

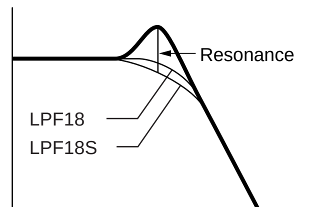


LPF24A (Low Pass Filter 24dB/Okt. Analog)
Ein vierpoliges (-24dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter mit analogem Klangcharakter.

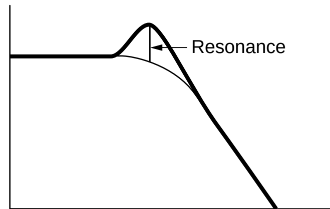


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/Okt.)
Ein dreipoliges (-18dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter.

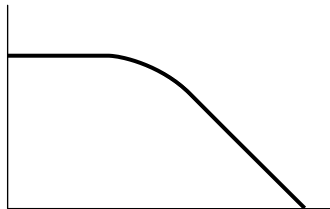
LPF18S (Low Pass Filter 18dB/Okt. Staggered)
Ebenfalls ein dreipoliges (-18dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter, jedoch mit flacherem Frequenzgang.



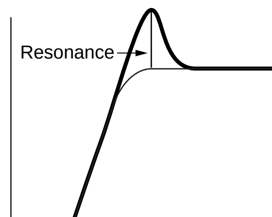
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/Okt.) Ein zweipoliges (-12dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter, das in Kombination mit einem
HPF (High Pass Filter - Hochpaßfilter) eingesetzt wird.



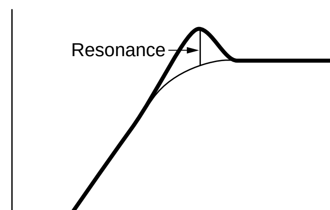
LPF6 (Low Pass Filter 6dB/Okt.)
Ein einpoliges (-6dB/Okt.) dynamisches Tiefpaßfilter ohne Resonance, das in Kombination mit einem HPF (High Pass Filter - Hochpaßfilter) eingesetzt wird.



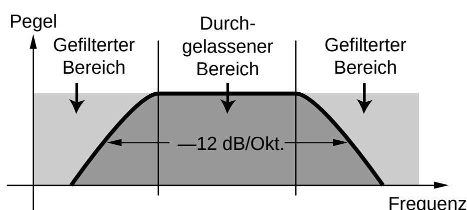
HPF24D (High Pass Filter 24dB/Okt. Digital)
Ein vierpoliges (-24dB/Okt.) dynamisches Hochpaßfilter mit starker Resonance.



HPF12 (High Pass Filter 12dB/Okt.)
Ein zweipoliges (-12dB/Okt.) dynamisches Hochpaßfilter.

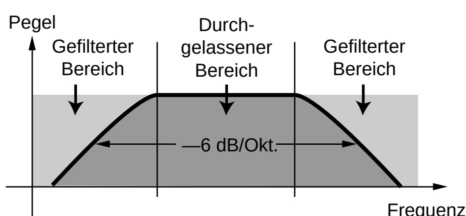


BPF12D (Band Pass Filter 12dB/Okt. Digital)

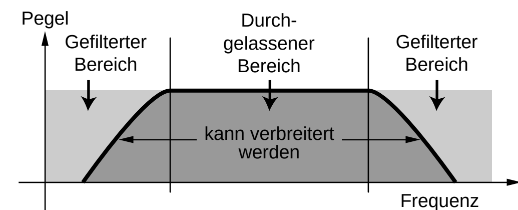


BPF12s (Band Pass Filter 12dB/Okt. Staggered)
Wesentlichen identisch mit BPF12D, jedoch mit flacherem Frequenzgang.

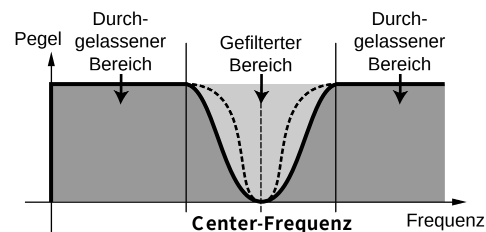
BPF6 (Band Pass Filter 6dB/Okt.)



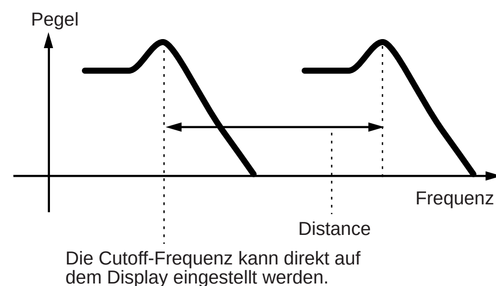
BPFw (Band Pass Filter Wide)
Ebenfalls eine Kombination aus je einem -12dB/Okt. Hochpaß- und Tiefpaßfilter, läßt jedoch ein breiteres (englisch: Wide) Frequenzband als das BPF12D-Filter passieren.



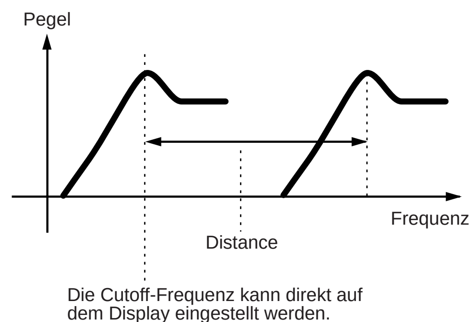
BEF12 (Band Elimination Filter 12dB/Okt.)
BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/Okt.)



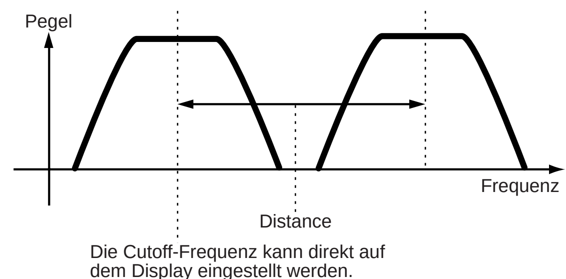
Dual LPF
Eine Parallelschaltung von zwei Tiefpaßfiltern mit -12dB/Okt.



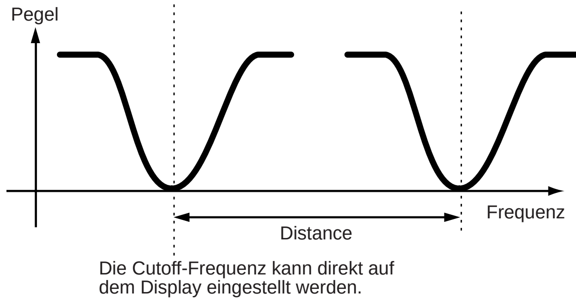
Dual HPF
Eine Parallelschaltung von zwei Hochpaßfiltern mit -12dB/Okt.



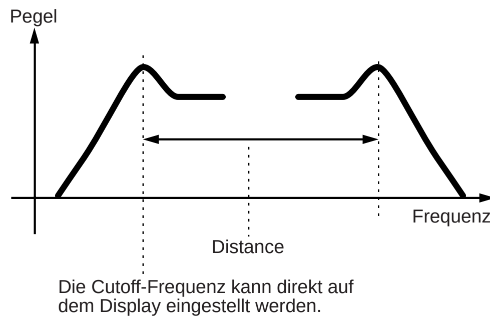
Dual BPF
Eine Parallelschaltung von zwei Bandpaßfiltern mit -6dB/Okt.



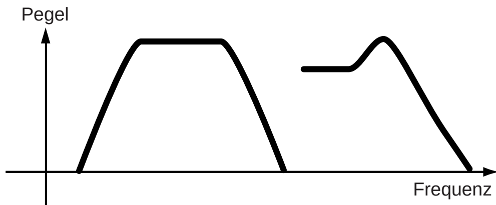
Dual BEF
Eine Parallelschaltung von zwei Bandsperrfiltern mit -6dB/Okt.



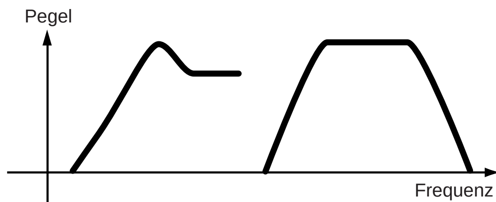
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/Okt.) + HPF12 (High Pass Filter)
Eine Kombination aus einem Tiefpaßfilter und einem Hochpaßfilter.



LPF12 (Low Pass Filter 12dB/Okt.) + BPF6 (Band Pass Filter)
Eine Kombination aus einem Tiefpaßfilter und einem Bandpaßfilter.



HPF12 (High Pass Filter 12dB/Okt.) + BPF6 (Band Pass Filter)
Eine Kombination aus einem Hochpaßfilter und einem Bandpaßfilter.



thru
Das Filter wird umgangen und somit das Signal nicht gefiltert.

- **Cutoff**

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters oder die Center-Frequenz, um die herum das Filter arbeitet.

❏ Wertebereich 0 ~ 255

- **Gain**

Bestimmt die Verstärkung (englisch: Gain), die das an das Filter gesendete Signal erfährt.

❏ Wertebereich 0 ~ 255

- **Reso/Width**

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filter Type. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonance eingestellt. Beim BPFw dient der Parameter zum Einstellen der Bandbreite (englisch: Width).

Resonance
Mit Hilfe dieses Parameters stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der harmonischen Obertöne) in der Umgebung der Cutoff-Frequenz ein. Dieser Parameter verleiht dem Sound in Kombination mit der Cutoff-Frequenz zusätzlichen Charakter.

Width
Beim BPFw wird dieser Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen anzupassen, die vom Filter durchgelassen werden.

❏ Wertebereich 0 ~ 31

- **Distance**

Bestimmt den Abstand zwischen den Cutoff-Frequenzen der Dual Filtertypen. (Dabei sind zwei Filter in einer Parallelschaltung miteinander kombiniert.)

❏ Wertebereich 0 ~ 255

- **HPF Cutoff**

Bestimmt die Center-Frequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF.
Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps LPF12 oder LPF6 zur Verfügung.

❏ Wertebereich 0 ~ 255

- **HPF KeyFlw (Key Follow)**

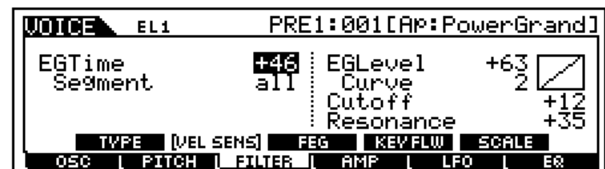
Bestimmt die Key Follow-Einstellung für die HPF Cutoff-Frequenz. Dieser Parameter verändert die Center-Frequenz in Abhängigkeit von der Position der gespielten Noten auf der Tastatur. Ein positiver Wert erhöht die Center-Frequenz für höhere Noten und senkt sie für tiefere Noten ab. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.
Dieser Parameter steht bei Auswahl des Filtertyps LPF12 oder LPF6 zur Verfügung.

❏ Wertebereich -200% ~ 0 ~ +200%

● [F3]-[SF2] Normal Element Filter Velocity Sensitivity

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie festlegen, wie der Filter und der FEG auf die Velocity reagieren. (Für FILTER EG Einstellung, siehe „FEG“ unten.)



• **EG Time, Segment**
Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des FEG. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen EG Time-Parameter ein.
Positive Werte für EG Time führen bei höherer Velocity zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

❏ Wertebereich EG Time -64 ~ 0 ~ +63
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK
Beeinflußt die Attack Time.

ATK + DCY
Beeinflußt die Attack Time und die Decay1 Time.

DCY
Beeinflußt die Decay-Zeit (Abklingzeit).

ATK + RLS
Beeinflußt die Attack Time und die Release Time.

all
Beeinflußt alle FEG Time-Parameter.

• **EG Level, Curve**
Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Level-Parameter des Filter EG. Positive Werte führen bei höheren Velocity-Werten zu einer größeren Filteränderung. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich der Sound. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagsstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Filter EG beeinflußt.

❏ Wertebereich EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

• **Cutoff**
Legt den Grad fest, mit dem die Velocity die Cutoff-Frequenz des Filter EGs beeinflußt. Extreme Werte führen zu einer größeren Variation der Cutoff-Frequenz. Bei positiven Werten führt ein härteres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der Cutoff-Frequenz. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich die Frequenz.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• **Resonance**
Legt den Grad fest, mit dem die Velocity die Resonance des Filters beeinflußt. Extreme Werte führen zu einer größeren Variation der Resonance. Bei positiven Werten führt ein härteres Anschlagen der Tasten zu einer größeren Änderung der Resonance. Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich die Resonance.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

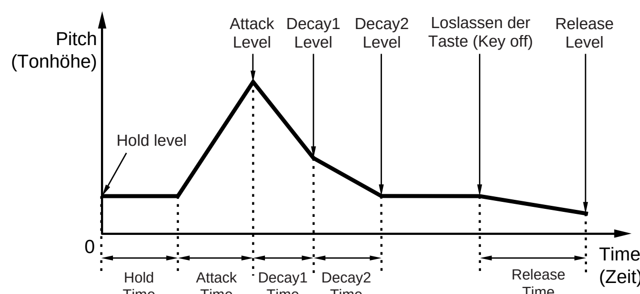
● [F3]-[SF3] Normal Element Filter FEG (Filter Envelope Generator)

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Filter EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Klangfarbe über die Zeit ändert.

```
VOICE  EL1          PRE1:001[Ap:PowerGrand]
      HOLD   ATK   DCY1  DCY2   REL  DEPTH
TIME     0    63    104   117   113
LEVEL + 49  + 52  + 39  +   0 +   0   +63
     TYPE  VEL SENS [ FEG ] KEY FLW  SCALE
 OSC   PITCH   FILTER   AMP   LFO   EQ
```

In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH*
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 level	Release level	*Depth*



• **TIME**
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **LEVEL**
❏ Wertebereich -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 Cent ~ 0 ~ +9600 Cent)

• **DEPTH***
❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ 63

● [F3]-[SF4] Normal Element Filter Key Follow

In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Klangfarbe des Elements und sein Filter EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

HINWEIS Die Verfügbarkeit des Parameters Filter Key Follow hängt von den auf Seite 144 erläuterten Einstellungen für Break Point und Offset ab.

```
VOICE  EL1          PRE1:001[Ap:PowerGrand]
CutoffSens     + 56   EGTimeSens     +16
 CenterKey   ( C 3)    CenterKey     B 1
     TYPE  VEL SENS  FEG [KEY FLW] SCALE
 OSC   PITCH   FILTER   AMP   LFO   EQ
```

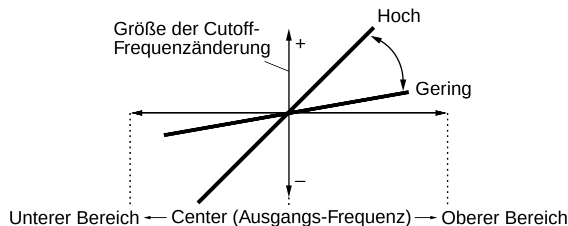
• **CutoffSens (Cutoff Sensitivity)**
Bestimmt den Grad, um den die Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) das Filter des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den CutoffSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet.

Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

❏ Wertebereich -200% ~ 0 ~ +200%

• **CenterKey**

Hier wird angezeigt, daß als Center Key für den oben erwähnten Parameter Cutoff Sensitivity ein C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Klangfarbe also unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Cutoff-Frequenz entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Cutoff Sensitivity. Beachten Sie, daß es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.



• **EGTimeSens (EG Time Sensitivity)**

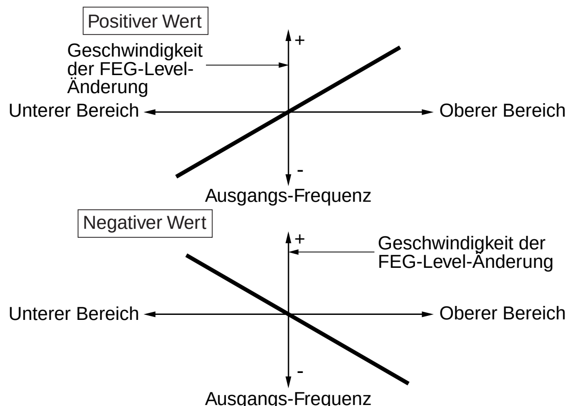
Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Filter EGs des ausgewählten Elements beeinflussen.
Keine Veränderung der FEG-Time-Parameter erfolgt bei der unter Center Key (folgender Parameter) angegebenen Note.
Positive Werte führen bei tieferen Noten zu langsameren Veränderungen und bei höheren Noten zu schnelleren Veränderungen. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• **CenterKey**

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Filter EGs. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter EG Time Sensitivity ist die Abweichung der Time-Parameter des Filter EGs von den eingestellten Werten um so größer, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind. Wenn die Center Key-Taste gespielt wird, verhält sich der FEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Filteränderung proportional zu den eingestellten EG Time-Parametern verändert.

❏ Wertebereich C-2 ~ G8



HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Siehe „Bedienungsgrundlagen" auf Seite 75.

● [F3]-[SF5] Normal Element Filter Scaling

Mit Filter Scaling wird die Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von den Positionen der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert. Sie können die gesamte Tastatur durch vier Break Points aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Cutoff-Frequenz zuordnen.

VOICE EL1 PRE1:001[Ap:PowerGrand]
BREAKPOINT 1 C#1 2 D#2 3 C 3 4 A 4
OFFSET + 0 + 0 + 0 + 0
TYPE | VEL SENS | FEG | KEY FLW | [SCALE] | KBD
OSC | PITCH | FILTER | AMP | LFO | EQ

• **BREAK POINT 1 ~ 4**

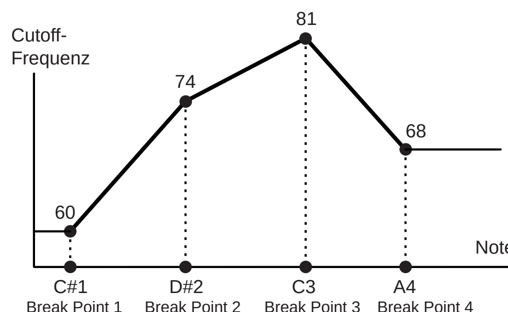
❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Siehe „Bedienungsgrundlagen" auf Seite 75.

• **OFFSET 1 ~ 4**

❏ Wertebereich -128 ~ 0 ~ +127

Die Wirkung des Filter Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispieldisplay wurde als Ausgangswert für die Cutoff-Frequenz der Wert 64 festgelegt. Die verschiedenen Offset-Werte der gewählten Break Points ändern diesen Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Cutoff-Frequenz sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Cutoff-Frequenz zwischen benachbarten Break Points linear geändert.



HINWEIS BP1 bis BP4 (Break Point) werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

HINWEIS Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Cutoff-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

HINWEIS Alle unterhalb von BP1 gespielten Noten wenden den Offsetwert von BP1 an. Andersherum wenden alle oberhalb von BP4 gespielten Noten den Offsetwert von BP4 an.

● [F4]-[SF1] Normal Element Amplitude Level/Pan

In diesem Display können Sie nicht nur Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition jedes einzelnen Elements vornehmen, hier finden Sie auch detaillierte und ungewöhnliche Parameter zum Beeinflussen der Stereoposition.



• Level
Bestimmt den Ausgangspegel für das ausgewählte Element.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Pan
Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Elements. Diese wird auch als Grundeinstellung für die Parameter Alternate, Random und Scale verwendet.

❏ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

• AlternatePan
Legt den Betrag fest, um den der Sound des ausgewählten Elements für jede gespielte Note abwechselnd (englisch: Alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

❏ Wertebereich L64 ~ 0 ~ R63

• RandomPan
Legt den Betrag fest, um den der Sound des ausgewählten Elements für jede gespielte Note zufällig (englisch: Random) nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (um die herum die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet.

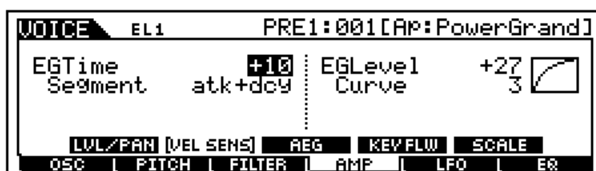
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• ScalingPan
Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Panoramaposition – Links und Rechts – des ausgewählten Elements beeinflussen. Für die Note C3 wird als Grundeinstellung der Panoramaposition die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF2] Normal Element Amplitude AEG Velocity Sensitivity

In diesem Display können Sie einstellen, wie der Amplitude EG (Amplitude-Hüllkurvengenerator) auf die Velocity reagiert. (Informationen über die Parameter des Amplitude EG finden Sie weiter unten unter „AEG".)



• EG Time, Segment
Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Time-Parameter des AEG. Wählen Sie ein Segment aus, und stellen Sie dann dessen EG Time-Parameter ein.
Positive Werte für EG Time führen bei höherer Velocity zu einer schnelleren Wiedergabe des gewählten Segments, negative Werte zu einer langsameren Wiedergabe.

❏ Wertebereich EG Time -64 ~ 0 ~ +63
Segment ATK, ATK + DCY, DCY, ATK + RLS, all

ATK
Beeinflußt die Attack Time.

ATK + DCY
Beeinflußt die Attack Time und die Decay1 Time.

DCY
Beeinflußt die Decay-Zeit (Abklingzeit).

ATK + RLS
Beeinflußt die Attack Time und die Release Time.

all
Beeinflußt alle AEG Time-Parameter.

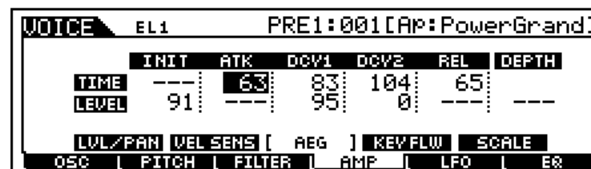
• EG Level, Curve
Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Level-Parameter des Amplitude EG. Positive Werte führen bei höheren Velocity-Werten zu einer größeren Amplitudenänderung (Lautstärkenänderung). Negative Werte haben den gegenteiligen Effekt; je weicher Sie spielen, desto stärker ändert sich die Amplitude. Mit dem Curve-Parameter können Sie eine von fünf unterschiedlichen voreingestellten Anschlagsstärkekurven (im Display grafisch dargestellt) auswählen, die bestimmen, wie die Velocity den Amplitude EG beeinflußt.

❏ Wertebereich EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

● [F4]-[SF3] Normal Element Amplitude AEG

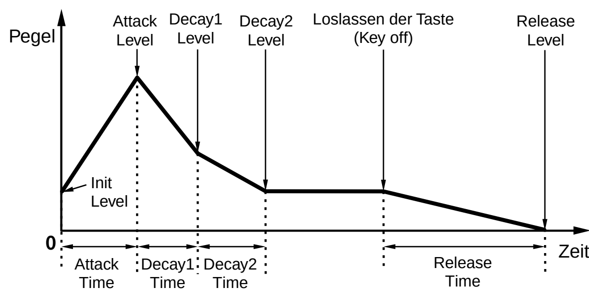
Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie sämtliche Time- und Level-Parameter des Amplitude EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Lautstärke des Sounds über die Zeit ändert.



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	
LEVEL	Initial level	---	Decay 1 level	Decay 2 level	---	---



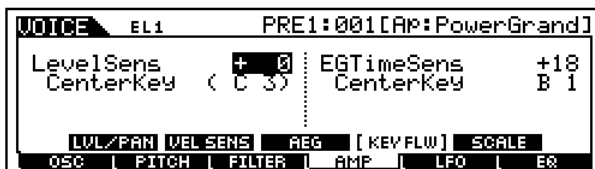
- **TIME**
  - ❏ Wertebereich 0 ~ 127 (nicht für ---)

- **LEVEL**
  - ❏ Wertebereich 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] Normal Element Amplitude Key Follow

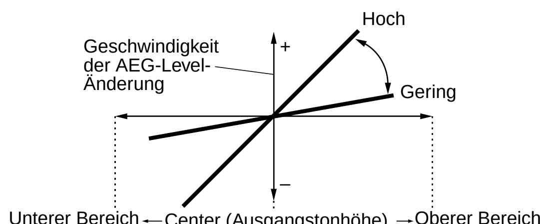
In diesem Display können Sie den Key Follow-Effekt einstellen – das heißt: wie die Amplitude des Elements und sein Amplitude EG auf die von Ihnen gespielten Noten (oder Oktavenbereiche) reagieren.

HINWEIS Die Verfügbarkeit des Parameters Amplitude Key Follow hängt von den erläuterten Einstellungen für Break Point und Offset ab.



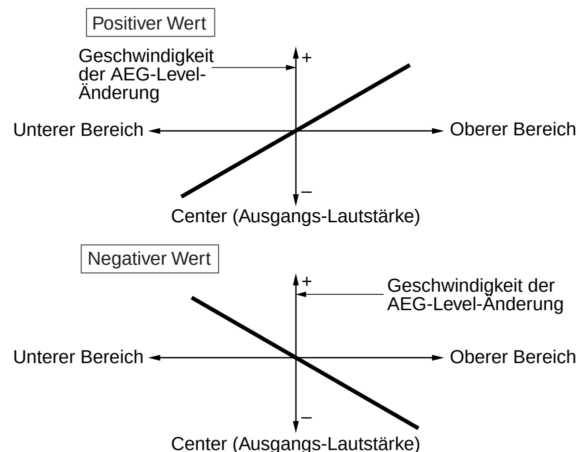
- **LevelSens (Level Sensitivity)**
  Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Amplitude (Lautstärke) des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Grundeinstellung für den LevelSens-Parameter wird als Center Key der Wert C3 verwendet. Ein positiver Wert senkt die Lautstärke für tiefere Noten ab und hebt ihn für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.
  - ❏ Wertebereich -200% ~ 0 ~ +200%

- **CenterKey**
  Hier wird angezeigt, daß als Center Key für den oben erwähnten Parameter Level Sensitivity das C3 eingestellt ist. Bei C3 bleibt die Amplitude (die Lautstärke) unverändert. Für andere gespielte Noten ändert sich die Lautstärke entsprechend der jeweiligen Note und der Einstellung für Level Sensitivity. Beachten Sie, daß es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.



- **EGTimeSens (EG Time Sensitivity)**
  Bestimmt den Grad, um den die gespielten Noten (insbesondere ihre Position oder ihr Oktavenbereich) die Time-Parameter des Amplitude EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Als Ausgangslautstärke für diesen Parameter wird dabei der Parameter Center Key (der folgende Parameter) angenommen.
  Ein positiver Wert führt dazu, daß sich die Amplitude tieferer Noten langsamer und die höherer Noten schneller verändert. Negative Werte haben die entgegengesetzte Wirkung.
  - ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

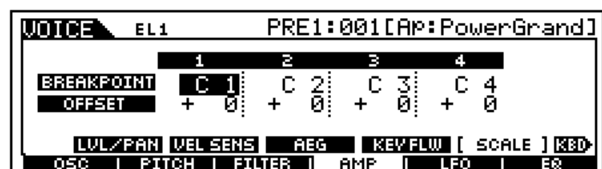
- **CenterKey**
  Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für den Key-Follow-Effekt des Amplitude EGs. In Abhängigkeit vom oben erwähnten Parameter EG Time Sensitivity ist die Abweichung der Time-Parameter des Amplitude EGs von den eingestellten Werten um so größer, je weiter die gespielten Tasten vom Center Key entfernt sind.
  Wenn die Center Key-Taste gespielt wird, verhält sich der AEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen. Für die anderen Tasten wird die Amplitudenänderung proportional zu den eingestellten EG Time-Parametern verändert.
  - ❏ Wertebereich C-2 ~ G8



HINWEIS Sie können den Center Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste.

● [F4]-[SF5] Normal Element Amplitude Scaling

Mit Amplitude Scaling wird der Ausgangspegel (im Amplitude Level/Pan-Display [F4]-[SF1] eingestellt) entsprechend der Positionen der Noten auf der Tastatur gesteuert. Sie können die gesamte Tastatur durch vier Break Points aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Amplitude zuordnen.

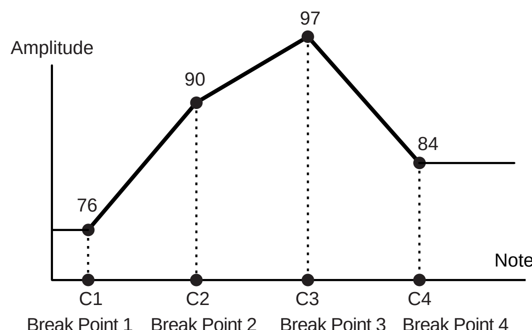


- **BREAK POINT 1 ~ 4**
  - ❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

- **OFFSET 1 ~ 4**
  - ❏ Wertebereich -128 ~ 0 ~ +127

Die Wirkung des Amplitude Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispieldisplay wurde als Ausgangswert für die Amplitude (Lautstärke) des ausgewählten Elements der Wert 80 eingestellt. Die verschiedenen Offset-Werte für die gewählten Break Points ändern den Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Amplitude sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Amplitude zwischen benachbarten Break Points linear geändert.



HINWEIS BP1 bis BP4 (Break Point) werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

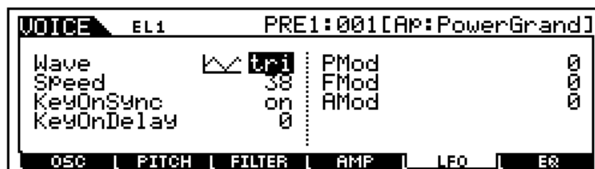
HINWEIS Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Amplitude-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

HINWEIS Alle unterhalb von BP1 gespielten Noten wenden den Offsetwert von BP1 an. Andersherum wenden alle oberhalb von BP4 gespielten Noten den Offsetwert von BP4 an.

● [F5] Normal Element LFO

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display finden Sie eine umfassende Gruppe von Parametern für den LFO jedes einzelnen Elements. Mit Hilfe des LFOs können Sie Vibrato, Wah, Tremolo und andere Spezialeffekte erzeugen, indem der LFO auf die Parameter von Pitch, Filter und Amplitude wirkt.

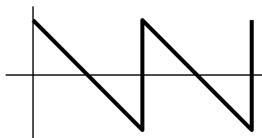


• Wave

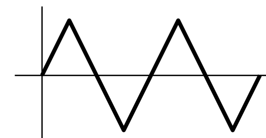
Hier können Sie die LFO-Wellenform für die Modulation des Sounds auswählen.

❏ Einstellungen saw, tri, squ

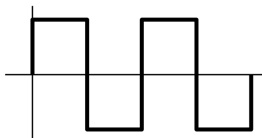
saw (Sawtooth - Sägezahnwelle)



tri (Triangle - Dreieckswelle)



squ (Square - Rechteckswelle)

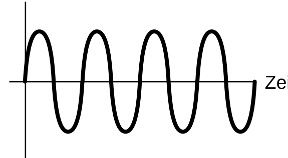


• Speed

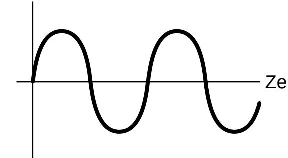
Hier können Sie die Geschwindigkeit (englisch: Speed) der LFO-Wellenform einstellen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

❏ Wertebereich 0 ~ 63

Speed = schnell



Speed = langsam

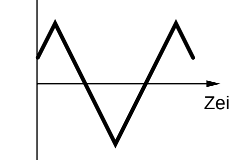


• KeyOnSync

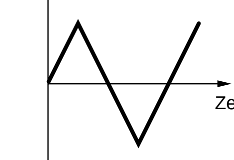
Wenn dieser Parameter auf „on" gestellt ist, wird die LFO-Wellenform jedes Mal zurückgesetzt, wenn eine Note angeschlagen wird.

❏ Einstellungen off, on

Sync off



Sync on

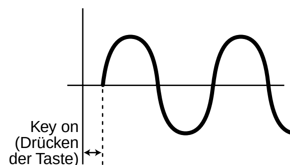


• KeyOnDelay

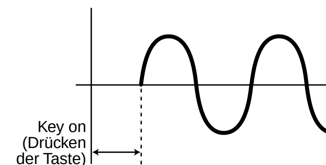
Bestimmt die Verzögerungszeit, bevor der LFO aktiviert wird. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

Kurzes Delay



Langes Delay



• PMOD (Pitch Modulation Depth)

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe (englisch: Pitch) des Sounds moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Tonhöhe.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **FMOD (Filter Modulation Depth)**
Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Cutoff-Frequenz.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **AMOD (Amplitude Modulation Depth)**
Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) moduliert. Je höher der Wert, desto stärker die Modulation der Amplitude.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

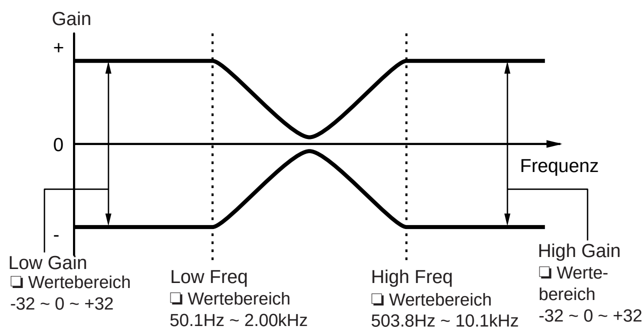
● [F6] Normal Element EQ (Equalizer)



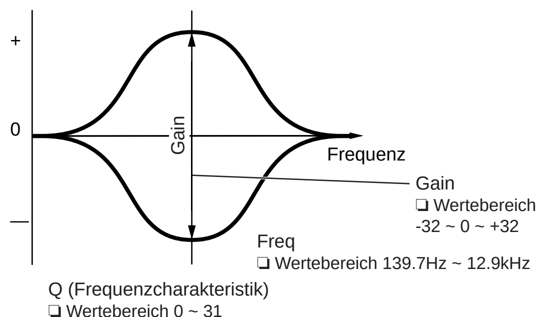
• **Type**
Bestimmt den Equalizer-Typ. Der MOTIF verfügt über eine breite Auswahl an verschiedenen Equalizer-Typen. Diese Equalizer können nicht nur zur Verbesserung des ursprünglichen Sounds genutzt werden, sie können auch den Charakter des Sounds vollständig ändern. Welche Parameter und Einstellungen verfügbar sind, hängt vom ausgewählten Equalizer-Typ ab.

❏ Einstellungen EQ L/H, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, thru

EQ L/H (Low/High)
Dies ist ein „Shelving"-Equalizer (Kuhschwanz-Charakteristik), der ein hohes mit einem tiefen Frequenzband kombiniert.



P.EQ (Parametric EQ)
Mit Hilfe des Parametric EQ (parametrischer EQ) können die Signale in der Nähe der Einsatz-Frequenz (Freq) gedämpft oder angehoben (Gain) werden. Dieser Equalizer verfügt über 32 unterschiedliche Einstellungen für „Q", womit die Frequenzbandbreite des Equalizers bestimmt wird.



Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)
Diese Einstellungen heben (englisch: Boost) den Pegel des gesamten Signals um 6dB, 12dB bzw. 18dB an.

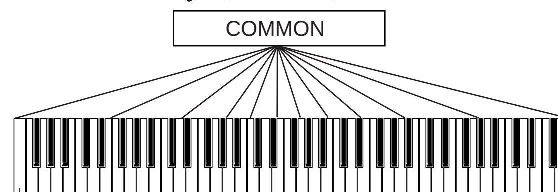
thru
Wenn Sie diese Einstellung auswählen, werden die Equalizer umgangen, und das gesamte Signal bleibt unverändert.

Drum Voice Edit

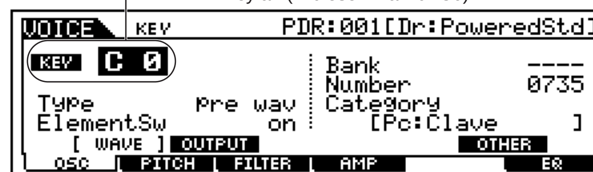
Grundlegender Aufbau auf Seite 45

◆ Common-Edit und Drum Key-Edit

Jede Drum Voice besteht aus verschiedenen Waves und/oder Normal Voices, wobei jede einzelne den Tasten auf der Tastatur (C0 bis C6) zugewiesen ist (Seite 45). Bearbeiten Sie mit Hilfe von Drum Common Edit die Einstellungen, die auf alle Drum Keys in der Voice angewendet werden. Es gibt zwei Arten von Drum Voice Edit-Displays: die Displays für Common Edit und die Displays zum Bearbeiten einzelner Keys (Elements).







◆ Allgemeine Vorgehensweise

Grundlegender Aufbau auf Seite 70

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie die zu bearbeitende Drum Voice aus.

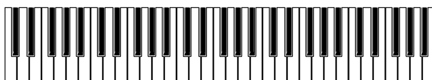
3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Voice Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

4 Wählen Sie den zu bearbeitenden Key aus.

- Für die Bearbeitung von Parametern, die für die gesamte Drum Voice (alle Keys) gelten, drücken Sie die Taste [DRUM KITS].



- Für die Bearbeitung von Parametern eines einzelnen Drum Keys (Elements), drücken Sie zuerst die [NUMBER]-Taste [1] und dann die entsprechende Taste auf der Tastatur.



5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] oder [SF1] bis [SF5] drükken.

6 Bearbeiten Sie die Parameter der ausgewählten Voice.

7 Speichern Sie die in Schritt 6 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Voice Edit-Modus zu verlassen.

- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 5 und 6 finden Sie in den folgenden Erklärungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „Voice Store-Modus“ auf Seite 159.

■ Common-Edit (für alle Keys)

● [F1]-[SF1] Drum Common General Name

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 130.

● [F1]-[SF3] Drum Common General Master EQ Offset

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 131.

● [F1]-[SF5] Drum Common General Other

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132.

● [F2] Drum Common Output

```
VOICE   COMMON        PDR:001[Dr:PoweredStd]
Volume          127 | RevSend         88
Pan               C | ChoSend          0
                    | InsRevSend      49
                    | InsChoSend       0
GENERAL  OUTPUT  ARP  CTLSET       EFFECT
```

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132. Zusätzlich stehen die folgenden zwei Parameter zur Verfügung.

- **InsRevSend (Insertion Reverb Send)**
  Bestimmt den Send-Level für die gesamte Drum Voice (alle Keys) vom Insertion Effect 1 bzw. 2 an die Reverb-Effekteinheit.

- **InsChoSend (Insertion Chorus Send)**
  Bestimmt den Send-Level für die gesamte Drum Voice (alle Keys) vom Insertion Effect 1 bzw. 2 an die Chorus-Effekteinheit.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

HINWEIS Der Send-Level (zum Reverb und Chorus) kann nicht unabhängig für jeden Drum Key eingestellt werden; der Wert ist fest auf 127 (Maximum) eingestellt.

● [F3]-[SF1] Drum Common Arpeggio Arpeggio type

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132.

● [F3]-[SF2] Drum Common Arpeggio Arpeggio limit

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F3]-[SF3] Drum Common Arpeggio Play FX (Effect)

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F4]-[SF1], [SF2], [SF3] Drum Common Control Set Set1/2, Set3/4, Set5/6

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 134.
Bitte beachten Sie, daß der Parameter Element Switch im Common-Edit der Drum Voice nicht zur Verfügung steht.

● [F6]-[SF1] Drum Common Effect Connection

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 137.
Der einzige Unterschied ist, daß hier statt „EL: OUT“ (im Display „Normal Common Effect“) „KEY: OUT“ angezeigt wird.

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Drum Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effect-Liste in der separaten Datenliste.

■ Drum Key-Edit

● [F1]-[SF1] Drum Key Oscillator Wave

In diesem Display können Sie die gewünschte Wave oder Normal Voice für die einzelnen Drum Keys auswählen.

```
VOICE  KEY          PDR:001[Dr:PoweredStd]
KEY  C 0            Bank           ----
                    Number         0735
Type       pre wav  Category
ElementSw       on     [Pc:Clave       ]
  [ WAVE ] OUTPUT                 OTHER
 OSC   PITCH   FILTER   AMP           EQ
```

• **Type**
Bestimmt, ob eine Wave oder eine Normal Voice für den ausgewählten Key verwendet wird. Mit den Parametern Bank, Number und Category können Sie die gewünschte Wave oder Normal Voice auswählen.

❏ Einstellungen pre wave (Preset Wave), voice, usr wave (User Wave)

HINWEIS Wenn „Type“ hier auf „Voice“ eingestellt wird, können einige Parameter im Drum-Voice-Edit-Modus nicht verändert werden.

• **ElementSw (Element Switch)**
Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type (siehe oben) auf „pre wave“ oder „user wave“ gestellt ist. Hier wird festgelegt, ob der gegenwärtig ausgewählte Key (bzw. die Wave für den Key) aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist.

❏ Einstellungen on, off

• **Bank**
Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Type (siehe oben) auf „voice“ gestellt ist. Alle Bänke der Normal Voices können ausgewählt werden.

HINWEIS Für Drum Keys können keine Plug-In Voices ausgewählt werden.

• **Number**
Bestimmt die Wave- bzw. Voice-Nummer. Die Nummer hängt vom ausgewählten Type ab.

❏ Einstellungen
Wenn Type auf „pre wave“ gestellt ist: 001 ~ 1309
Wenn Type auf „voice“ gestellt ist: 001 ~ 128
Wenn Type auf „usr wave“ gestellt ist: 001 ~ 256
Weitere Information über verfügbare Waves und Voices finden Sie in der separaten Datenliste.

• **Category**
Bestimmt die Category (Kategorie) der Wave bzw. Normal Voice. Wenn Sie eine andere Category anwählen, wird die erste Wave bzw. Normal Voice dieser Category ausgewählt.

❏ Einstellungen Weitere Informationen zu Categories finden Sie in der separaten Datenliste.

● [F1]-[SF2] Drum Key Oscillator Output

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für den ausgewählten Drum Key einstellen.

```
VOICE  KEY          PDR:001[Dr:PoweredStd]
KEY  C 0            InsEffOut      ins2
                    RevSend         ---
                    ChoSend         ---
                    OutputSel     (L&R)
   WAVE [ OUTPUT ]                OTHER
 OSC   PITCH   FILTER   AMP           EQ
```

• **InsEFOut (Insertion Effect Output)**
Bestimmt, welcher Insertion Effect (1 oder 2) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insertion Effects für den jeweiligen Key umgehen.

❏ Einstellungen thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

• **RevSend (Reverb Send)**
Bestimmt den Pegel des Drum Key-Sounds (das vorbeigeleitete Signal), der an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Bei einer Einstellung von „0“ wird kein Reverb-Effekt auf den Drum Key-Sound angewendet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **ChoSend (Chorus Send)**
Bestimmt den Pegel des Drum Key-Sounds (das vorbeigeleitete Signal), der an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Bei einer Einstellung von „0“ wird kein Chorus-Effekt auf den Drum Key-Sound angewendet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• **OutputSel (Output Select)**
Bestimmt die Audio-Ausgänge für die einzelnen Drum Key-Sounds. Sie können jedem Drum Key-Sound eine bestimmte Ausgangs-Buchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Durch die Installation der optionalen Erweiterungskarte AIEB2 können Sie die Anzahl der zuweisbaren Ausgänge (Assignable Outputs) erhöhen.

❏ Einstellungen Siehe unten.

LCD	Ausgangs-Buchsen	Stereo/ Mono	
L & R	OUTPUT L und R	Stereo	
as L & R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo	
as 1 & 2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 und 2 der AIEB2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as 3 & 4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 und 4 der AIEB2	Stereo 3 : L 4 : R	*
as 5 & 6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 und 6 der AIEB2	Stereo 5 : L 6 : R	*
as L	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
as R	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as 1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 der AIEB2	Mono	*
as 2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 der AIEB2	Mono	*
as 3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 der AIEB2	Mono	*
as 4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 der AIEB2	Mono	*
as 5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 der AIEB2	Mono	*
as 6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 der AIEB2	Mono	*

* Nur verfügbar, wenn die als Zubehör erhältliche AIEB2-Erweiterungskarte installiert ist.

[F1]-[SF5] Drum Key Oscillator Other

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter einstellen, die sich auf die Reaktion der einzelnen Noten der Drum Voice auf die Tastatur und auf MIDI-Daten beziehen.



- **AssignMode**
  Bei Einstellung dieses Parameters auf „single" wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi" ein.
  ❏ Einstellungen single, multi

  HINWEIS Wenn der Parameter Alternate Group (AltGrp) nicht deaktiviert (nicht „off") ist, steht dieser Parameter nicht zur Verfügung (im Display wird „---" angezeigt).

- **RcvNoteOff (Receive Note Off)**
  Bestimmt, ob der ausgewählte Drum Key auf MIDI-Note-Off-Events reagiert. Diesen Parameter auf „off" zu stellen kann bei Beckensounds und anderen lang anhaltenden Sounds nützlich sein. Dadurch werden die ausgewählten Sounds in der Länge ihres natürlichen Ausklingens gehalten, auch wenn Sie die Taste loslassen oder ein Note-Off-Event empfangen wird.
  ❏ Einstellungen off, on

  HINWEIS Dieser Parameter wirkt auf Waves, die im Display „Drum Key Oscillator Wave" (Seite 150) mit den Tasten [F1] bis [SF1] ausgewählt sind.

- **AltGrp (Alternate Group)**
  Bestimmt die Alternate Group (eine Gruppe von alternierend zu spielenden Sounds), zu der die Wave zugeordnet wird. Bei einem echten Schlagzeug können manche Drum Sounds rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden, z. B. eine offene und geschlossene Hi-Hat. Sie können die gleichzeitige Wiedergabe von Waves verhindern, indem Sie sie derselben Alternate Group zuordnen. Es können bis zu 127 Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off" auswählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Sounds zulassen möchten.
  ❏ Einstellungen off, 1 ~ 127

[F2]-[SF1]Drum Key Pitch Tune



- **Coarse**
  Bestimmt die Tonhöhe jeder Drum Key-Wave (oder Normal Voice) in Halbtonschritten.
  ❏ Wertebereich -48 ~ +48

  HINWEIS Ist dem Key eine Normal Voice zugeordnet, wird durch diesen Parameter die Position der Note (nicht die Tonhöhe) relativ zur Note C3 eingestellt. Nehmen wir beispielsweise an, es handele sich bei der Normal Voice um einen Pianoklang aus zwei Elements, der bis zur Note C3 hinaufgeht, und einen Streicherklang aus zwei Elements, der bei Note C#3 beginnt. Das Erhöhen des Coarse-Parameters um +1 würde die Tonhöhe des Pianoklangs nicht auf C#3 erhöhen. Statt dessen wird die Note C#3 der Normal Voice (also der Streicherklang) verwendet.

- **Fine**
  Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe jeder Drum Key-Wave (oder Normal Voice).
  ❏ Wertebereich -64 ~ +63

[F2]-[SF2] Drum Key Pitch Velocity Sensitivity

In diesem Display können Sie bestimmen, wie die Pitch (Tonhöhe) des Drum Keys auf die Velocity reagiert.



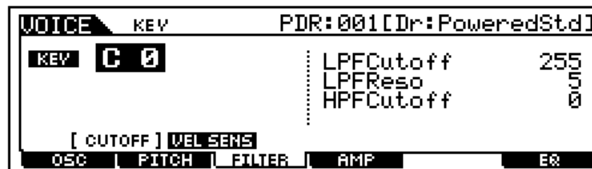
- **Pitch**
  Bestimmt, wie die Pitch (Tonhöhe) des ausgewählten Drum Keys auf die Velocity reagiert. Bei positiven Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto höher wird die Tonhöhe. Bei negativen Werten gilt: Je härter Sie die Taste anschlagen, desto tiefer wird die Tonhöhe.
  ❏ Wertebereich -64 ~ +63

[F3]-[SF1] Drum Key Filter Cutoff

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

Der MOTIF ermöglicht Ihnen die Anwendung eines Tiefpaßfilters und eines Hochpaßfilters auf einzelne Drum Keys. Dadurch wird eine außergewöhnlich detaillierte und umfassende Klangkontrolle der Drum Voice ermöglicht.

HINWEIS Dieser Parameter wirkt auf Waves, die im Display „Drum Key Oscillator Wave" (Seite 150) mit den Tasten [F1] bis [SF1] ausgewählt sind.

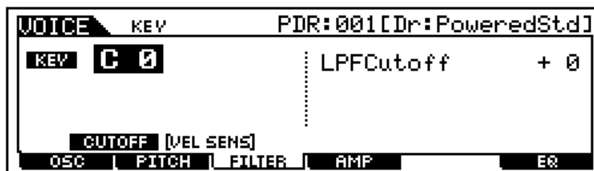


- **LPF Cutoff**
  Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters (englisch: Low Pass Filter).
  ❏ Wertebereich 0 ~ 255

- **LPF Reso**
  Hier können Sie die Stärke der Resonance (Betonung der Obertöne) einstellen, die auf die Signale in der Umgebung der Cutoff-Frequenz wirkt.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 31

- **HPF Cutoff**
  Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpaßfilters (englisch: High Pass Filter).
  ❏ Wertebereich 0 ~ 255

● [F3]-[SF2] Drum Key Filter Velocity Sensitivity



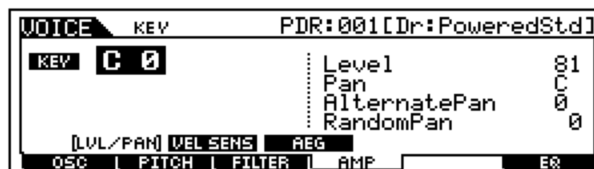
• LPFCutoff

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters (englisch: Low Pass Filter). Positive Werte bewirken, daß die Cutoff-Frequenz um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen der Frequenz.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF1] Drum Key Amplitude Level/Pan

In diesem Display können Sie nicht nur die Grundeinstellungen für die Lautstärke und die Panoramaposition für die einzelnen Drum Keys einstellen, Ihnen werden auch einige detaillierte und ungewöhnliche Parameter zur Beeinflussung der Stereoposition angeboten.



• Level

Bestimmt die Lautstärke des ausgewählten Drum Keys (Wave). Dadurch können Sie die Lautstärken der zahlreichen Sounds der Drum Voice detailliert ausbalancieren.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Pan

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Drum Keys (Wave). Diese wird auch als die grundlegende Panoramaposition für die Parameter Alternate und Random verwendet.

❏ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

• AlternatePan

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note abwechselnd (englisch: Alternate) nach rechts und links verschoben wird. Als Grundeinstellung für die Stereoposition wird die Einstellung unter Pan (oben) verwendet.

❏ Wertebereich L64 ~ 0 ~ R63

HINWEIS Dieser Parameter wirkt auf Drum Keys, deren Type-Parameter (im Display „Oscillator Wave", Seite 150) auf „pre wave" (Preset Wave) oder „usr wave" (User Wave) gestellt ist.

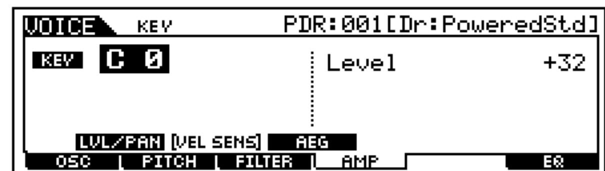
• RandomPan

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note zufällig (englisch: Random) nach rechts und links verschoben wird. Als Mitteneinstellung (um die herum die Position geändert wird) wird die Einstellung unter Pan verwendet.

❏ Wertebereich 0 ~ 127

HINWEIS Dieser Parameter wirkt auf Drum Keys, deren Type-Parameter (im Display „Oscillator Wave", Seite 150) auf „pre wave" (Preset Wave) oder „usr wave" (User Wave) gestellt ist.

● [F4]-[SF2] Drum Key Amplitude AEG Velocity Sensitivity



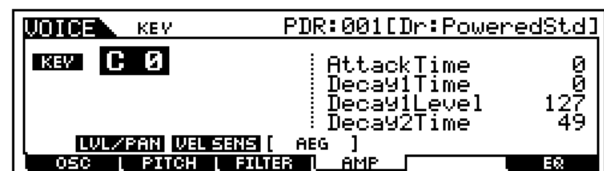
• Level

Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) für den Ausgangspegel des Amplituden-EGs (Amplituden-Hüllkurvengenerator). Positive Werte bewirken, daß der Ausgangspegel um so höher ansteigt, je härter Sie die Tastatur anschlagen, negative Werte bewirken ein Abfallen des Pegels.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF3] Drum Key Amplitude AEG

Grundlegender Aufbau auf Seite 47



• AttackTime

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Decay1Time

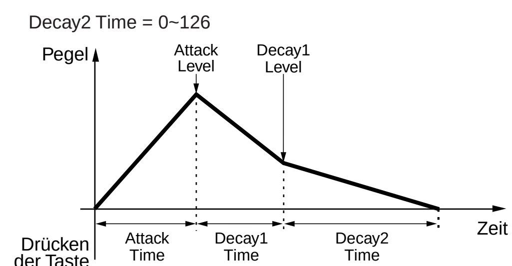
❏ Wertebereich 0 ~ 127

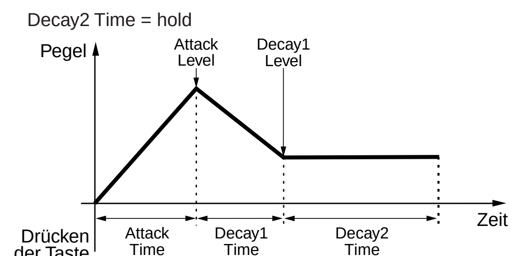
• Decay1Lvl (Level)

❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Decay2Time

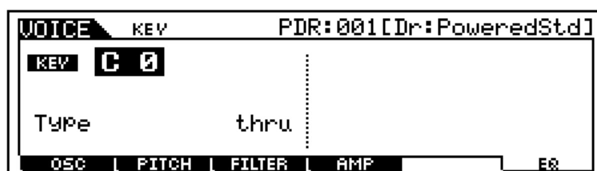
❏ Einstellungen 0 ~ 126, hold





● **[F6] Drum Key EQ (Equalizer)**

Entspricht dem Display im Element-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 148.



HINWEIS Dieser Parameter wirkt auf Drum Keys, deren Type-Parameter (im Display „Oscillator Wave“, Seite 150) auf „pre wave“ (Preset Wave) oder „usr wave“ (User Wave) gestellt ist.

Plug-In Voice-Edit

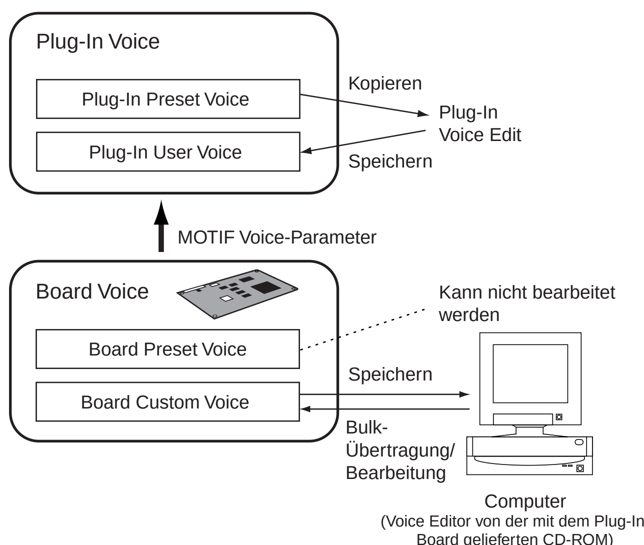
Grundlegender Aufbau auf Seite 43

◆ Common-Edit und Element-Edit

Identisch mit Normal Voice-Edit. Siehe Seite 129.
Anders als bei Normal Voices haben die Plug-In Voices nur ein Element für die Bearbeitung.

■ Über Plug-In Voices und Board Voice s

Die Voices eines im MOTIF installierten Plug-In-Boards können in zwei Typen unterteilt werden: Board Voice s und Plug-In Voices. Board Voice s sind unbearbeitete, unveränderte Voices des Plug-In-Boards, d. h. das „Rohmaterial“ für die Plug-In Voices. Plug-In Voices andererseits sind bearbeitete Board Voice s, d. h. Voices, die speziell für eine optimale Verwendung mit dem MOTIF programmiert wurden.
Zu den Board Voice s gehört ein spezielles Set an Voices – Board Custom Voices genannt –, die auf einem an den MOTIF angeschlossenen Computer mit Hilfe einer speziellen Editor-Software bearbeitet werden können, die zum Plug-In-Board gehört. (Siehe Seite 87.)



HINWEIS Je nach verwendetem Plug-In-Board stehen möglicherweise einige der hier beschriebenen Parameter nicht zur Verfügung. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung des Plug-In-Boards.

HINWEIS Einzelheiten zu der aktuellen Serie der verfügbaren Plug-In-Boards finden Sie auf Seite 35.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

Grundlegender Aufbau auf Seite 70

1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie die zu bearbeitende Plug-In Voice aus.

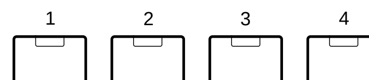
3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Voice Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Element aus.

- Für die Bearbeitung der Common-Parameter drücken Sie die Taste [DRUM KITS], die hier als [COMMON]-Taste dient.



- Für die Bearbeitung der Element-Parameter drücken Sie eine der [NUMBER]-Tasten ([1] bis [4]). (Dabei ist es gleich, welche der [NUMBER]-Tasten Sie drücken.)



5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] oder [SF1] bis [SF5] drükken.

6 Bearbeiten Sie die Parameter der ausgewählten Voice.

7 Speichern Sie die in Schritt 6 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Voice Edit-Modus zu verlassen.

- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 5 und 6 finden Sie in den folgenden Erklärungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „Voice Store-Modus“ auf Seite 159.

Common-Edit

[F1]-[SF1] Plug-in Common General Name

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 130.

[F1]-[SF2] Plug-in Common General Play-Modus

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 130.
Bitte beachten Sie, daß Micro Tuning im Common-Edit der Plug-In Voices nicht zur Verfügung steht.

[F1]-[SF3] Plug-in Common General Master EQ Offset

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 131.

[F1]-[SF4] Plug-in Common General Portamento

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 131.
Bitte beachten Sie, daß Portamento Mode und Portamento Time im Common-Edit der Plug-In Voices nicht zur Verfügung steht.

[F1]-[SF5] Plug-in Common General Other

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132.
Anders als beim Normal Voice-Edit können die Parameter PB Upper und PB Lower hier nicht unabhängig voneinander eingestellt werden.

[F2] Plug-in Common Output

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132.

[F3]-[SF1] Plug-in Common Arpeggio Arpeggio type

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 132.

[F3]-[SF2] Plug-in Common Arpeggio Arpeggio limit

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 133.

[F3]-[SF3] Plug-in Common Arpeggio Play FX (Effect)

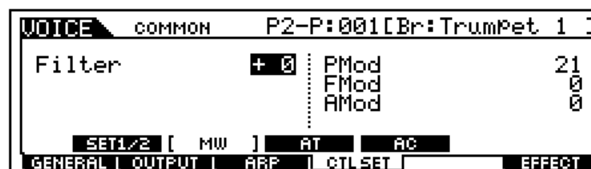
Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 133.

[F4]-[SF1] Plug-in Common Control Set Set1/2

Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice. Siehe Seite 134.
Bitte beachten Sie, daß der Parameter Element Switch im Common-Edit der Plug-In Voice nicht zur Verfügung steht.

[F4]-[SF2] Plug-in Common Control Set Modulation Wheel

In diesem Display können Sie einstellen, wie die Plug-In Voice auf das Modulationsrad reagieren soll. Ändern Sie dafür die Steuerungsintensität auf das Filter, die Pitch (Tonhöhe) und die Amplitude (Lautstärke).



- **Filter**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Cutoff-Frequenz des Filters. Negative Werte kehren die Funktion des Modulationsrades um, d. h. die Bewegung des Rades nach oben vermindert die Modulation.
  ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

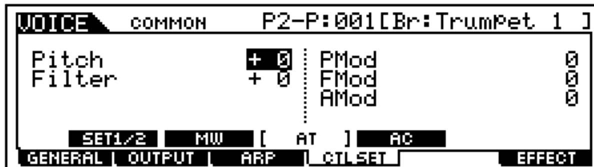
- **PMod (Pitch Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Tonhöhenmodulation (englisch: Pitch Modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **FMod (Filter Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **AMod (Amplitude Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrads auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

● [F4]-[SF3] Plug-in Common Control Set After Touch

Mit dem MOTIF verfügen Sie über ein umfassendes Set an Steuerungsmöglichkeiten des Aftertouches für die Plug-In Voice. Hier können Sie die Pitch- und Filter-Einstellungen ändern und Modulationseffekte (Pitch, Filter und Amplitude) erzeugen, indem Sie auf bereits gehaltenen Tasten weiteren Druck ausüben.



- **Pitch**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouches auf die Tonhöhe (englisch: Pitch). Sie können einen Wert (in Halbtonschritten) von bis zu zwei Oktaven einstellen.
  ❑ Wertebereich -24 ~ 0 ~ +24

- **Filter**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouches auf die Cutoff-Frequenz des Filters.
  ❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

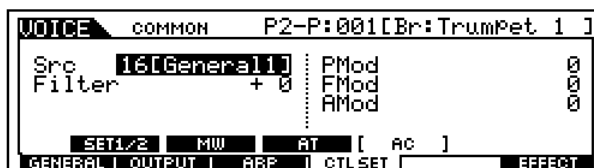
- **PMod (Pitch Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouches auf die Tonhöhenmodulation (englisch: Pitch Modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **FMod (Filter Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouches auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **AMod (Amplitude Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität des Aftertouches auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] Plug-in Common Control Set AC Control

In diesem Display können Sie die MIDI-Control-Change-Nummern zuweisen und den Grad festlegen, mit dem die zugewiesenen Controller das Filter und die Modulationseffekte (Pitch, Filter und Amplitude) beeinflussen. Weitere Informationen zur Verwendung der Control-Change-Nummern und der zuweisbaren Controller finden Sie auf Seite 191.



- **Source**
  Bestimmt die MIDI-Control-Change-Nummer, die zur Steuerung des Filters, der Pitch-, Filter- und Amplitudenmodulation verwendet wird.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 95

- **Filter**
  Bestimmt die Steuerungsintensität der Control-Change-Nummer (mit dem Source-Parameter eingestellt) auf die Cutoff-Frequenz des Filters.
  ❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

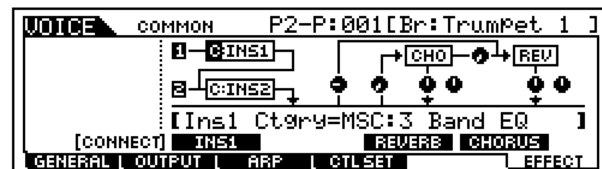
- **PMod (Pitch Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität der Control-Change-Nummer (mit dem Source-Parameter eingestellt) auf die Tonhöhenmodulation (englisch: Pitch Modulation). Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **FMod (Filter Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität der Control-Change-Nummer (mit dem Source-Parameter eingestellt) auf die Cutoff-Modulation des Filters. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **AMod (Amplitude Modulation Depth)**
  Bestimmt die Steuerungsintensität der Control-Change-Nummer (mit dem Source-Parameter eingestellt) auf die Amplitudenmodulation. Je höher die Einstellung, desto stärker die Steuerungsintensität.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] Plug-in Common Effect Connection

Grundlegender Aufbau auf Seite 40



Entspricht dem Display im Common-Edit der Normal Voice (Seite 137), mit folgenden Ausnahmen:

- Die „EL: OUT"-Einstellungen stehen im Common-Edit der Plug-In Voice nicht zur Verfügung.
- Die Einstellung parallel für die Insertion Connection steht im Common-Edit der Plug-In Voice nicht zur Verfügung.

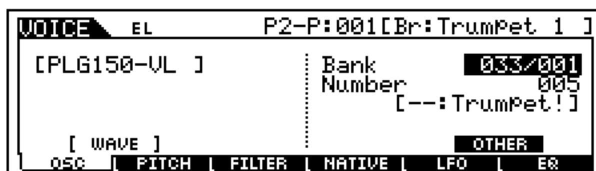
● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Plug-in Common Effect Parameter Insertion 1, 2, Reverb, Chorus

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effect-Liste in der separaten Datenliste.

■ Element-Edit

● [F1]-[SF1] Plug-in Element Oscillator Wave

In diesem Display können Sie die Board Voice auswählen, die Sie für das Element der Plug-In Voice verwenden möchten. Beachten Sie, daß eine Plug-In Voice nur ein Element hat.

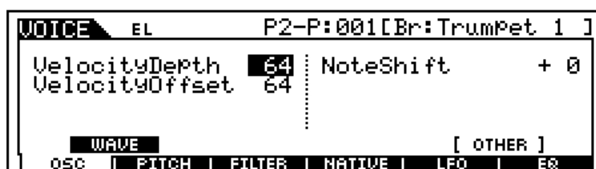


- **Bank**
  Bestimmt die Board Voice -Bank der Plug-In Voice.
  ❏ Einstellungen (Diese hängen vom jeweiligen Plug-In-Board ab; schlagen Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung nach.)

- **Number**
  Bestimmt die Board Voice -Nummer.
  ❏ Einstellungen (Diese hängen vom jeweiligen Plug-In-Board ab; schlagen Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung nach.)

● [F1]-[SF5] Plug-in Element Oscillator Other

In diesem Display können Sie einstellen, wie die Plug-In Voice auf die Velocity reagieren soll. Sie können die Voice hier auch transponieren.



- **Velocity Depth**
  Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity) der Board Voice . Bei höheren Werten gilt: je härter Sie die Taste anschlagen, desto lauter wird die Voice.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

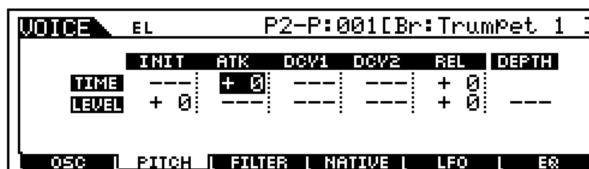
- **Velocity Offset**
  Hier können Sie einen Offsetwert für die Velocity Sensitivity der Board Voice einstellen. Anders gesagt können Sie hiermit die relative Velocity (und damit ihre Lautstärke) der Voice um den eingestellten Betrag erhöhen – alle gespielten Noten erhalten diesen zusätzlichen Velocity-Wert.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Note Shift**
  Bestimmt die Transponierung der Board Voice , oder den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe nach oben oder unten verschoben wird. Der Tonhöhenbereich umfaßt zwei Oktaven nach oben und nach unten.
  ❏ Wertebereich -24 ~ 0 ~ +24

● [F2] Plug-in Element Pitch PEG Time, Level

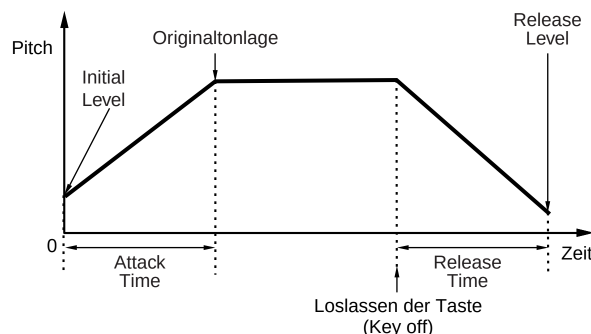
Grundlegender Aufbau auf Seite 46

In diesem Display können Sie verschiedene Time- und Level-Parameter des Pitch EGs einstellen, die bestimmen, wie sich die Tonhöhe der Board Voice über die Zeit ändert.



In der folgenden Tabelle sind die vollständigen Namen der im Display zur Verfügung stehenden Parameter aufgeführt.

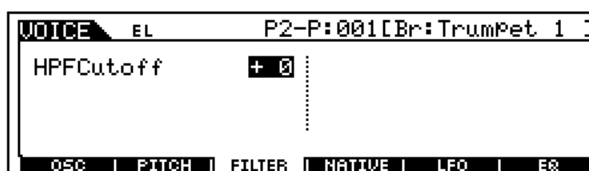
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	---	---	Release time	
LEVEL	Initial level	---	---	---	Release time	---



❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F3] Plug-in Element Filter Cutoff

Grundlegender Aufbau auf Seite 46



- **HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff frequency)**
  Bestimmt die Cutoff-Frequenz für das Hochpaßfilter (englisch: High Pass Filter).
  ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F4] Plug-in Element Native

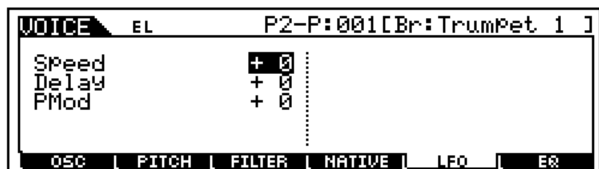
Mit einem im MOTIF installierten Plug-In-Board können Sie eine Board Voice erzeugen, indem Sie sowohl die systemeigenen (nativen) Parameter des jeweiligen Boards als auch die Parameter des MOTIF bearbeiten. Durch Drücken der Taste [F4] erhalten Sie Zugriff zu den systemeigenen Parametern des Plug-In-Boards. Welche Parameter dort zur Verfügung stehen, hängt vom verwendeten Plug-In-Board ab. Weitere Information zu den einzelnen Parametern und ihren Funktionen finden Sie in der Bedienungsanleitung und in der Online-Hilfe des Plug-In-Boards.

HINWEIS Einzelheiten zu der aktuellen Serie der verfügbaren Plug-In-Boards finden Sie auf Seite 35.

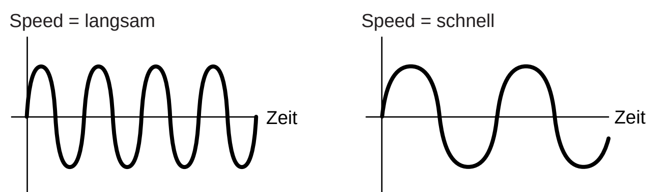
● [F5] Plug-in Element LFO

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

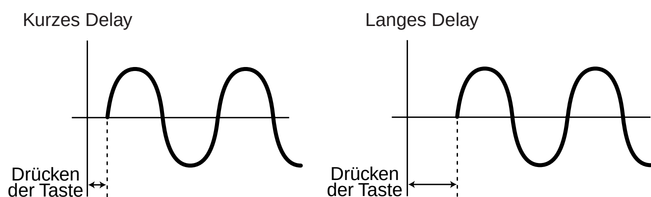
In diesem Display können Sie die grundlegenden LFO-Parameter für die Modulation der Tonhöhe einstellen. Damit können Sie ein Vibrato und andere Spezialeffekte erzeugen.



- **Speed**
  Hier können Sie die Geschwindigkeit (englisch: Speed) der LFO-Wellenform einstellen. Positive Werte erhöhen die Geschwindigkeit, während negative sie verringern. Dieser Wert wird als Offsetwert auf den gleichen Parameter der Original-Voice des Plug-In-Boards angewendet.
  ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63



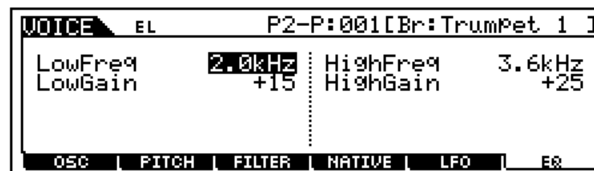
- **Delay**
  Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Moment, an dem die LFO-Modulation beginnt. Positive Werte verlängern die Verzögerungszeit, negative verkürzen sie. Dieser Wert wird als Offsetwert auf den gleichen Parameter der Original-Voice des Plug-In-Boards angewendet.
  ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

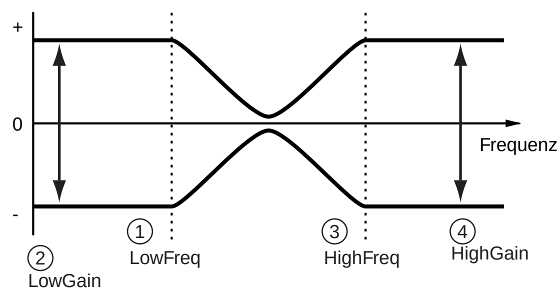


- **PMod (Pitch Modulation Depth)**
  Bestimmt den Betrag, mit dem die LFO-Waveform die Tonhöhe (englisch: Pitch) moduliert. Positive Werte erhöhen den Betrag, negative verringern ihn. Dieser Wert wird als Offsetwert auf den gleichen Parameter der Original-Voice des Plug-In-Boards angewendet.
  ❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

● [F6] Plug-in Element EQ (Equalizer)

In diesem Display können Sie Equalizer-Einstellungen auf die Board Voice anwenden. Hierbei handelt es sich um einen Shelving-Equalizer (Kuhschwanz-Charakteristik) mit zwei Bändern, eines für hohe und eines für niedrige Frequenzen.





①LowFreq (Low Frequency)
Bestimmt die Einsatzfrequenz für das untere Frequenzband. Der Pegel der Signale unterhalb dieser Frequenz wird gemäß des im Parameter LoGain eingestellten Wertes verstärkt bzw. gedämpft.
❏ Wertebereich 32 Hz ~ 2,0 kHz

②LowGain (Low Gain)
Bestimmt den Betrag, mit dem die Signale unterhalb der LoFreq-Frequenz verstärkt oder gedämpft werden.
❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

③HighFreq (High Frequency)
Bestimmt die Einsatzfrequenz für das obere Frequenzband. Der Pegel der Signale oberhalb dieser Frequenz wird gemäß des im Parameter HiGain eingestellten Wertes verstärkt bzw. gedämpft.
❏ Wertebereich 500 Hz ~ 16,0 kHz

④HighGain (High Gain)
Bestimmt den Betrag, mit dem die Signale oberhalb der HiFreq-Frequenz verstärkt oder gedämpft werden.
❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

◆ Zur Bearbeitung der Board Custom Voice

Sie können die Board Custom Voices des Plug-In-Boards bearbeiten, indem Sie die mit dem Board gelieferte Voice Editor-Software einsetzen.

HINWEIS Bei Verwendung der Software im Voice-Modus wählen Sie als Part Number der Editor-Software die „1". Vergewissern Sie sich auch, daß der MIDI-Empfangskanal des MOTIF (Seite 258) mit dem MIDI-Kanal der Editor-Software übereinstimmt.

Die von Ihnen bearbeiteten Board Custom Voices können über den Computer gespeichert und gesteuert werden.

⚠VORSICHT

Vergewissern Sie sich, daß Sie die bearbeiteten Daten auf einer Speicherkarte oder auf einem angeschlossenen SCSI-Gerät speichern, da alle bearbeiteten Daten im DRAM des Plug-In-Boards verloren gehen, wenn Sie den MOTIF ausschalten.

HINWEIS Weitere Informationen über die Verwendung der mit dem Plug-In-Board mitgelieferten Voice Editor-Software finden Sie in der Online-Hilfe des Voice Editors.

HINWEIS Die Bearbeitung der obigen Parameter beeinflußt den Sound möglicherweise mehr oder weniger stark. Dies hängt vom jeweils installierten Plug-In-Board ab.

Voice Job-Modus

Der Voice Job-Modus bietet verschiedene praktische Vorgänge (sogenannte „Jobs“), die bei der Bearbeitung und Archivierung Ihrer eigenen Voices nützlich sind.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Voice Play-Modus die Voice aus, auf die Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Voice Job-Modus aufzurufen.

3 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F6] drücken.

4 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

⚠ VORSICHT

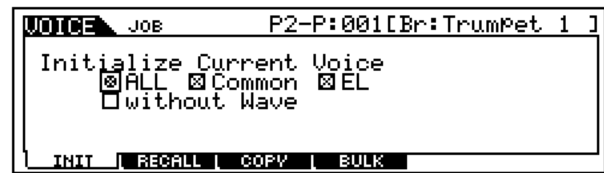
Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ („In Ausführung“) angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

7 Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice Job-Modus zu verlassen und zum Voice Play-Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 3 und 4 finden Sie in den folgenden Erklärungen.

● [F1] Initialize

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Parameter einer Voice auf deren Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Elements bzw. Drum Keys usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen möchten.



❏ Parametertypen, die initialisiert werden können

Wenn eine Normal Voice ausgewählt ist:
ALL, Common, EL1 ~ 4

Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist:
ALL, Common, EL

HINWEIS Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, können Sie einen Drum Key auswählen. Weitere Informationen über die Auswahl eines Keys finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

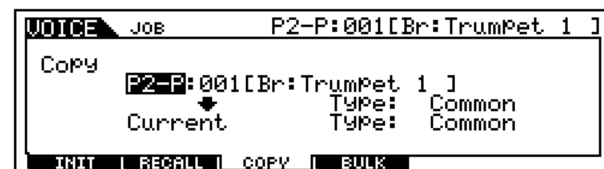
Wenn eine Plug-In Voice ausgewählt ist:
ALL, Common, EL

● [F2] Edit Recall

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice auswählen, ohne die bearbeitete Voice zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

● [F3] Copy

In diesem Display können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element/Drum Key-Einstellungen aus einer beliebigen Voice in die Voice kopieren (englisch: Copy), die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Voice erstellen und einige Parametereinstellungen aus einer anderen Voice verwenden möchten.



- **Quell-Voice**
  Wählen Sie die zu kopierende Voice und den Datentyp (englisch: Type) aus.
  ❏ Type

  Wenn eine Normal Voice ausgewählt ist:
  Common, Element 1 ~ 4

  Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist:
  Common, Drum Key C0 ~ C6

  Wenn eine Plug-In Voice ausgewählt ist:
  Common, Element

HINWEIS Wenn sich der Typ der Quell-Voice (Normal/Drum/Plug-In) von dem der aktuell bearbeiteten Voice als Kopier-Ziel unterscheidet, können Sie nur Common-Parameter kopieren.

- **Data Type der Ziel-Voice (Current – gegenwärtig ausgewählte Voice)**
  Wenn die Quell-Voice eine Normal oder Drum Voice ist, und der Daten-Type auf Element oder Drum Key gestellt ist, können Sie den Daten-Type der Ziel-Voice bestimmen.

❏ Type

Wenn eine Normal Voice ausgewählt ist:
Element 1 ~ 4

Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist:
Drum Key C0 ~ C6

HINWEIS Wenn Sie Common-Parameter von der Source kopieren möchten, ändert sich das Display in „Common".

● [F4] Bulk Dump

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie für die Datenarchivierung alle bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Voice an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden.

HINWEIS Für die Ausführung des Bulk Dumps (Datenblock-Sendung) muß die richtige MIDI Device Number eingestellt sein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 258.

Voice Store-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 63

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bearbeitete Voice im User Speicher speichern.

⚠ **VORSICHT**

Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1. Drücken Sie nach der Bearbeitung der Voice die Taste [STORE], um den Voice Store-Modus aufzurufen.
2. Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Voice aus.
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)
4. Für die Ausführung des Speichervorgangs drücken Sie die Taste [INC/YES]. Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed", und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

⚠ **VORSICHT**

Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing..." angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Performance-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 42

Funktionsbaum

In diesem Abschnitt wird der Performance-Modus behandelt. Um eine Vorstellung über den Zusammenhang des Performance-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi zu erhalten, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau" auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und Parametergruppen der Performance-Modi. Hier finden Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick über die Performance-Funktionen des MOTIF.
Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z. B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[PERFORMANCE]

- [INFO] PERFORMANCE INFO .... P. 275
- [PERFORM] PERFORMANCE PLAY .... P. 162
  - [F1] PERFORMANCE PLAY .... P. 162
  - [F2] PERFORMANCE AD .... P. 163
  - [F3] PERFORMANCE VOICE .... P. 164
    - [SF1] ADD INTERNAL VOICE .... P. 164
    - [SF2] ADD PLUG-IN VOICE .... P. 164
    - [SF3] DELETE .... P. 164
    - [SF4] SET NOTE LIMIT LOW .... P. 164
    - [SF5] SET NOTE LIMIT HIGH .... P. 164
  - [F4] PERFORMANCE PORTAMENTO .... P. 164
  - [F5] PERFORMANCE EG .... P. 164
  - [F6] PERFORMANCE ARPEGGIO .... P. 165
  - [CATEGORY] PERFORMANCE CATEGORY SEARCH .... P. 124
    - [FAV] CATEGORY SEARCH .... P. 126
      - [F1] SUB CATEGORY1 SELECT .... P. 126
      - [F2] SUB CATEGORY2 SELECT .... P. 126
      - [F3] SUB CATEGORY3 SELECT .... P. 126
      - [F4] SET TO FAVORITE .... P. 126
      - [F5] CLEAR 1 FAVORITE .... P. 126
      - [F6] CLEAR ALL FAVORITE .... P. 126
    - [FAV] FAVORITE SELECT .... P. 127
      - [F5] CLEAR 1 FAVORITE .... P. 127
      - [F6] CLEAR ALL FAVORITE .... P. 127
- [EDIT] PERFORMANCE EDIT .... P. 165
  - [COMMON] COMMON .... P. 165
    - [F1] COMMON .... P. 166
      - [SF1] NAME .... P. 166
      - [SF3] MEQ OFFSET .... P. 166
      - [SF4] PORTA .... P. 167
      - [SF5] OTHER .... P. 167
    - [F2] COMMON OUTPUT/MASTER EQ .... P. 167
      - [SF1] OUTPUT .... P. 167
      - [SF2] MEQ .... P. 168
    - [F3] COMMON ARPEGGIO .... P. 168
      - [SF1] TYPE .... P. 168
      - [SF2] LIMIT .... P. 168
      - [SF3] PLAY .... P. 168
      - [SF4] OUTPUT CHANNEL .... P. 168
      - [SF5] CLEAR USER ARPEGGIO .... P. 132
    - [F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN .... P. 169
      - CONTROLLER ASSIGN .... P. 169
    - [F6] COMMON EFFECT .... P. 169
      - [SF1] EFFECT CONNECT .... P. 169
      - [SF2] PLG-EF .... P. 170
      - [SF3] VARIATION .... P. 170
      - [SF4] REVERB .... P. 170
      - [SF5] CHORUS .... P. 170

- [PART SELECTION] PART 1-4
  - [F6]
    - [F1] PART VOICE · · · P. 170
      - [SF1] VOICE · · · P. 170
      - [SF2] PLYMODE · · · P. 170
      - [SF3] LIMIT · · · P. 170
      - [SF4] PORTAMENTO · · · P. 171
      - [SF5] OTHER · · · P. 171
    - [F2] PART OUTPUT · · · P. 172
      - [SF1] VOLUME/PAN · · · P. 172
      - [SF2] EFFECT SEND · · · P. 172
    - [F3] PART OUTPUT SELECT · · · P. 173
      - OUTPUT SELECT · · · P. 173
    - [F4] PART TONE · · · P. 173
      - [SF1] TUNE · · · P. 173
      - [SF2] FILTER · · · P. 173
      - [SF3] FEG · · · P. 173
      - [SF4] AEG · · · P. 174
    - [F5] PART RECEIVE SWITCH · · · P. 174
- [PART SELECTION] PART PLG1-PLG3 · · · P. 170
  - [F6]
    - [F1] PART VOICE · · · P. 170
      - [SF1] VOICE · · · P. 170
      - [SF2] PLYMODE · · · P. 170
      - [SF3] LIMIT · · · P. 170
      - [SF4] PORTAMENTO · · · P. 171
      - [SF5] OTHER · · · P. 171
    - [F2] PART OUTPUT · · · P. 172
      - [SF1] VOLUME/PAN · · · P. 172
      - [SF2] EFFECT SEND · · · P. 172
    - [F3] PART OUTPUT SELECT · · · P. 173
      - OUTPUT SELECT · · · P. 173
    - [F4] PART TONE · · · P. 173
      - [SF1] TUNE · · · P. 173
      - [SF2] FILTER · · · P. 173
      - [SF4] AEG · · · P. 174
    - [F5] PART RECEIVE SWITCH · · · P. 174

- [EDIT] PERFORMANCE COMPARE · · · P. 165
- [JOB] PERFORMANCE JOB · · · P. 175
  - [F1] INITIALIZE · · · P. 175
  - [F2] EDIT RECALL · · · P. 175
  - [F3] COPY · · · P. 175
  - [F4] BULK DUMP · · · P. 176
- [STORE] PERFORMANCE STORE · · · P. 176

Performance Play-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 31 Quick Start Guide auf Seite 88

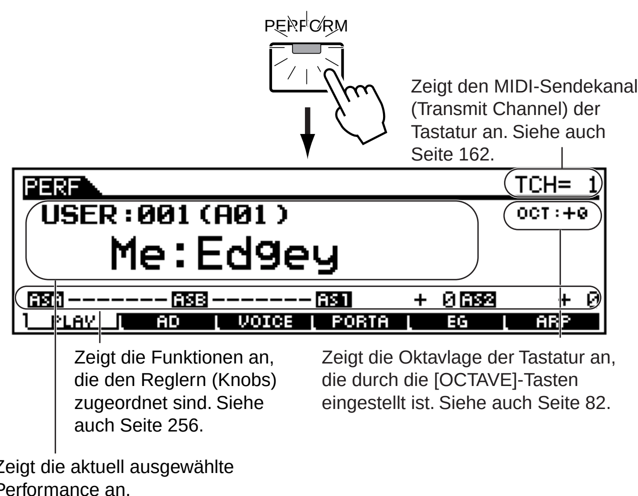
In diesem Modus können Sie einzelne User Performances auswählen und spielen.

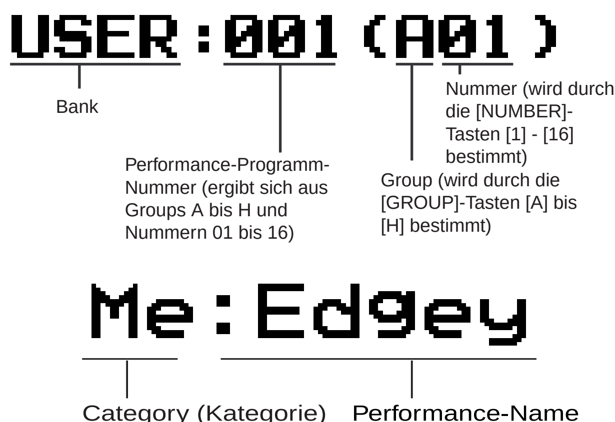
HINWEIS Weitere Informationen zu den Performances und ihren Speicherstrukturen (Bänke) finden Sie auf Seite 40.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

Bedienungsgrundlagen auf Seite 67

1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um in den Performance Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)





2 Wählen Sie eine Performance aus.

3 Stellen Sie die Oktavlage der Tastatur oder den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) ein.

4 Aktivieren oder deaktivieren (mute) Sie nach Wunsch einzelne Parts der Performance.

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F2] bis [F6] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter in den Displays.

6 Speichern Sie die in Schritt 5 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

7 Drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste, um den Performance Play-Modus zu verlassen.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 2 bis 5 finden Sie in den folgenden Erklärungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 6 finden Sie unter „Performance Store-Modus“ auf Seite 176.

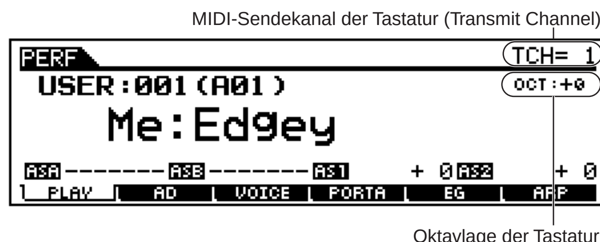
Auswählen einer Performance

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 2 der oben beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise.
Das Auswählen von Performances erfolgt grundsätzlich auf die gleiche Weise wie das Auswählen von Voices (Seite 124). Es gibt jedoch einen Unterschied:

- Da der MOTIF nicht über Preset Performances verfügt und nur eine einzige User-Bank hat, brauchen Sie keine Bank auszuwählen.

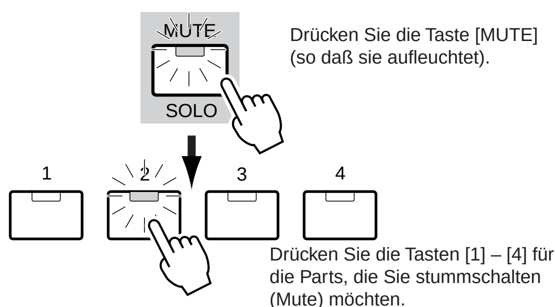
Einstellen der Oktavlage der Tastatur und des MIDI Transmit Channels

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 162.
Die zwei hier eingestellten Parameter beeinflussen alle ausgewählten Performances. Die Einstellung dieser Parameter erfolgt auf die gleiche Weise wie im Voice Play-Modus (Seite 127). Beachten Sie, daß diese Parameter nicht mit Hilfe des Performance Store-Modus (Seite 176) in der Performance gespeichert werden können.



Performance Part an/aus

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 162.



HINWEIS Dieser Vorgang kann auch im Performance Edit-Modus ausgeführt werden.

Performance-Bearbeitung im Performance Play-Modus

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 162. Im Performance Play-Modus können Sie eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge an der ausgewählten Performance durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge nutzen Sie den Performance Edit-Modus.

HINWEIS Die Parameter mit gleichem Namen im Performance-Play-Modus und im Performance-Edit-Modus haben auch die gleiche Funktion und gleiche Einstellmöglichkeiten.

◆ Der [E]-Indikator

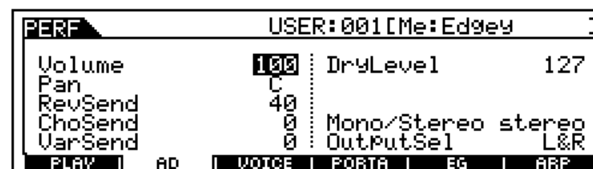
Wenn Sie einen Parameter im Performance Play-Modus ändern, erscheint der [E]-Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Performance geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



HINWEIS Wenn Sie während der Bearbeitung eine andere Performance auswählen, verschwindet der [E]-Indikator und alle vorgenommenen Bearbeitungen gehen verloren. Daher sollten Sie die bearbeiteten Performance-Daten mit Hilfe des Performance Store-Modus speichern (Seite 176). Sollten die bearbeiteten Performance-Daten verloren gehen, können Sie sie mit Hilfe der Edit Recall-Funktion (Seite 176) wieder aufrufen.

● [F2] Performance Play A/D

In diesem Display können Sie Einstellungen für die über den A/D-Eingang eingespeisten Parts vornehmen. Über den A/D-Eingang können Sie externe Audiosignale (z.B. von einem Mikrofon oder einer Gitarre) einspeisen und anschließend verarbeiten und mit den anderen Sounds des MOTIF mischen. Das Audio-Signal kann über die A/D INPUT-Buchse oder über den mLAN-Anschluß (falls die optionale mLAN8E-Erweiterungskarte installiert ist) eingespeist werden.



HINWEIS Ob die A/D INPUT-Buchse oder der mLAN8E-Anschluß als Eingang für den A/D-Part verwendet wird, können Sie im Utility-Modus einstellen. Siehe Seite 252.

- **Volume**
  Bestimmt den Ausgangspegel (englisch: Volume) des A/D-Parts.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Pan**
  Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des A/D-Parts.
  ❏ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

- **RevSend**
  Bestimmt den Send-Level des zur Reverb-Effekteinheit gesendeten Signals des A/D-Parts. Einzelheiten zur Effekt-Verschaltung (Effect Connection) finden Sie auf Seite 40.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **ChoSend**
  Bestimmt den Send-Level des zur Chorus-Effekteinheit gesendeten Signals des A/D-Parts. Einzelheiten zur Effekt-Verschaltung (Effect Connection) finden Sie auf Seite 40.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **VarSend (Variation Send)**
  Bestimmt den Send-Level des zur Variation-Effekteinheit gesendeten Signals des A/D-Parts. Einzelheiten zur Effekt-Verschaltung (Effect Connection) finden Sie auf Seite 40.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **DryLevel**
  Bestimmt den Level des A/D-Part-Signals, das nicht durch System Effects (Reverb, Chorus, Variation) verändert wird. Siehe Seite 252.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Mono/Stereo**
  Bestimmt die Konfiguration des Audiosignals des A/D-Eingangs – oder wie das Signal bzw. die Signale geroutet werden (Stereo oder Mono). Wenn der mLAN-Anschluß (bei installierter mLAN8E-Erweiterungskarte) als Eingang für den A/D-Part ausgewählt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.
  ❏ Einstellungen stereo, L mono, R mono, L + R mono

  stereo
  Die über beide A/D INPUT-Buchsen empfangenen Audiosignale werden in Stereo verarbeitet.

  L (links) mono
  Die über die A/D INPUT-Buchse L (links) empfangenen Audiosignale werden in Mono verarbeitet.

  R (rechts) mono
  Die über die A/D INPUT-Buchse R (rechts) empfangenen Audiosignale werden in Mono verarbeitet.

  L + R mono
  Die über beide A/D INPUT-Buchsen empfangenen Audiosignale werden gemischt und in Mono verarbeitet.

- **OutputSel (Output Select)**

Bestimmt die Ausgangsbuchse für den A/D-Part.

❑ Einstellungen Siehe unten.

LCD	Ausgangs-Buchse	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
as 1&2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1&2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as 3&4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3 : L 4 : R	*
as 5&6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5&6	Stereo 5 : L 6 : R	*
as 1	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono	*
as 2	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 2	Mono	*
as 3	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 3	Mono	*
as 4	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 4	Mono	*
as 5	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 5	Mono	*
as 6	AIEB2 ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono	*

* Nur verfügbar, wenn die als Zubehör erhältliche AIEB2-Erweiterungskarte installiert ist.

● [F3] Performance Play Voices

In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen und einstellen, in welchem Notenbereich der Part gespielt werden kann.

1 Positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Part, positionieren Sie den Cursor anschließend auf die Bank oder Nummer der Voice, die Sie für den Part einstellen möchten.

2 Wenn der Part leer ist (d. h. es wurde keine Voice zugewiesen), aktivieren Sie damit eine Voice (interne oder Plug-In) für den Part. Nachdem eine Voice zugewiesen wurde, wählen Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial die jeweilige Bank und die entsprechende Voice aus. Zur Auswahl einer Voice können Sie auch die Tasten BANK, GROUP und NUMBER verwenden (Seite 124).



4 Löschen Sie damit ggf. die zugewiesene Voice.

3 Stellen Sie damit den Notenbereich, tiefste Note und höchste Note, für die Voice des Parts ein.

- **[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)**

Falls keine Voice zugeordnet wurde und der ausgewählte Part leer ist, drücken Sie auf diese Taste, um eine interne Voice für den Part zu aktivieren.

- **[SF2] ADD PLG (Add Plug-In Voice)**

Falls keine Voice zugeordnet wurde und der ausgewählte Part leer ist, drücken Sie auf diese Taste, um eine Plug-In Voice für den Part zu aktivieren.

- **[SF3] DELETE**

Durch Drücken dieser Taste wird die Voice-Zuordnung für den ausgewählten Part gelöscht. Dieser Part ist anschließend leer.

- **[SF4] LIMIT L (Note Limit Low)**

Hier wird die tiefste Note des Bereichs eingestellt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Halten Sie diese Taste gedrückt, und betätigen Sie die gewünschte Taste der Tastatur, um die Note einzustellen.

- **[SF5] LIMIT H (Note Limit High)**

Hier wird die höchste Note des Bereichs eingestellt, in dem die Voice des ausgewählten Parts erklingt. Halten Sie diese Taste gedrückt, und betätigen Sie die gewünschte Taste der Tastatur, um die Note einzustellen.

● [F4] Performance Play Portamento

In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter jedes einzelnen Parts einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.



- **PortaSw (Portamento Switch)**

Bestimmt für alle Parts, ob Portamento aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. (Dies ist ein globaler Schalter (englisch: Switch), der die mit Part Switch (siehe unten) vorgenommenen Einstellungen der einzelnen Parts überschreibt.)

❑ Einstellungen off, on

- **Time**

Bestimmt die Zeitdauer (englisch: Time) für den Tonhöhenwechsel.
Durch diesen Parameter wird der gleiche Parameter im Part-Edit-Display (Seite 171) mit einem Offset versehen. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel.

❑ Wertebereich -64 ~ +63

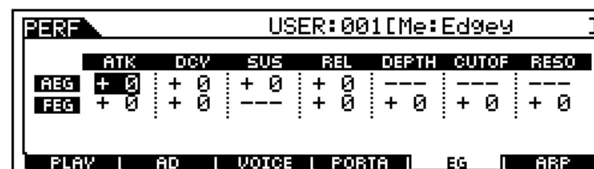
- **PartSwitch**

Bestimmt für jeden einzelnen Part, ob Portamento aktiviert oder deaktiviert ist.

● [F5] Performance Play EG (Envelope Generator)

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

Dieses Display enthält die grundlegenden Einstellungen der EGs (Envelope Generator - Hüllkurvengenerator) für die Amplitude (AEG) und für das Filter (FEG) sowie die Filter-Parameter Cutoff-Frequenz und Resonance. Die hier eingestellten Werte werden als Offsets auf die im Performance Edit-Modus (Seite 173, Seite 174) eingestellten Werte des AEGs und FEGs angewendet.

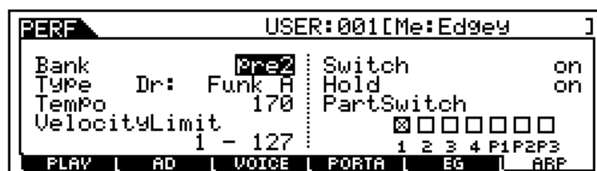


Entspricht dem Display im Voice Play-Modus. Siehe Seite 127.

● [F6] Performance Play Arpeggio

Grundlegender Aufbau auf Seite 55

In diesem Display finden Sie die Grundeinstellungen für die Arpeggio-Wiedergabe, einschließlich Type und Tempo.



Die Parameter sind bis auf die folgende Ausnahme mit den Parametern im Voice Play-Modus (Seite 127) identisch:

- **PartSwitch**
  Bestimmt, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist.

Performance Edit-Modus

In diesem Modus können Performances erstellt und bearbeitet werden.

◆ Der [E]-Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Performance Edit-Modus ändern, erscheint der [E]-Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die Einstellungen der aktuellen Performance geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.

HINWEIS Selbst wenn Sie zum Performance Play-Modus wechseln, gehen die veränderten Einstellungen für die aktuelle Performance nicht verloren, solange Sie keine andere Performance auswählen.

HINWEIS Der [E]-Indikator wird auch im Performance Play-Modus angezeigt.

◆ Die Compare-Funktion

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie zwischen den bearbeiteten Performances und ihrem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wechseln – so können Sie sich die Unterschiede zwischen den beiden Zuständen anhören und die Auswirkungen Ihrer Bearbeitungsschritte auf den Sound besser erkennen.

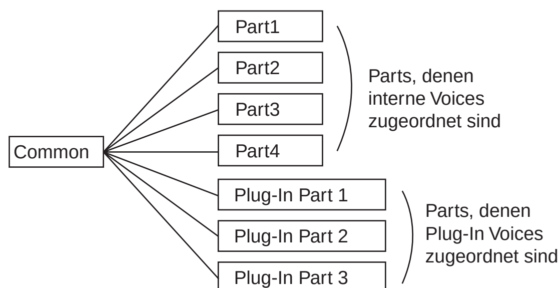
1 Drücken Sie im Performance-Edit-Modus die [COMPARE]-Taste, so daß deren Anzeige leuchtet. In der obersten Zeile des Displays erscheint der [C]-Indikator (anstatt des [E]-Indikators) und die Performance ist in ihrem originalen, unbearbeiteten Zustand wiederhergestellt.



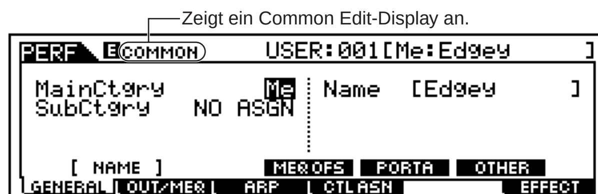
2 Drücken Sie die Taste [EDIT] nochmals, um die Compare-Funktion zu beenden und die Einstellungen der bearbeiteten Performance wiederherzustellen. Solange Compare aktiv ist, können Sie die Performance nicht bearbeiten.

◆ Common-Edit (für alle Parts) und Part-Edit

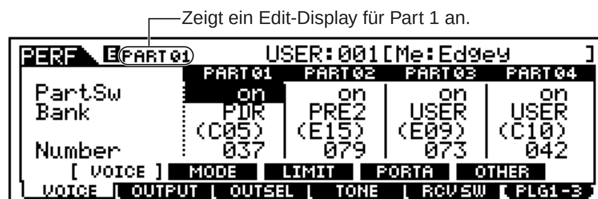
Jede Performance kann aus bis zu maximal vier Parts bestehen, die aus insgesamt sieben Parts ausgewählt werden können – vier Parts des internen Klangerzeugers und drei Parts der installierten Plug-In-Boards. Mit Hilfe von Common Edit (allgemeine Bearbeitung) können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten. Es gibt zwei Arten von Performance Edit-Displays: die Displays für Common Edit und die Displays zum Bearbeiten einzelner Parts.



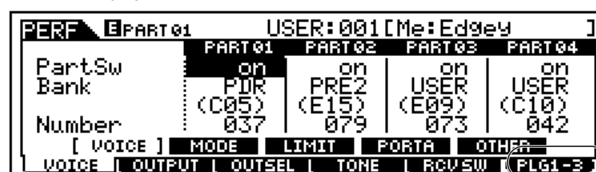
Zeigt ein Common Edit-Display an.



Zeigt ein Edit-Display für Part 1 an.

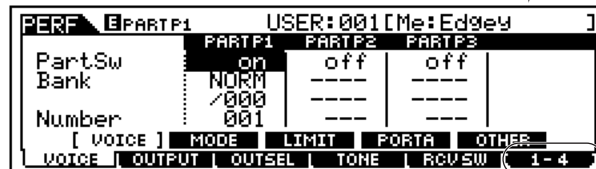


< Edit-Display für die Parts 1 – 4 >



[F6]-Taste

< Edit-Display für die Plug-In Parts 1 – 3 >



◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um in den Performance Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus.

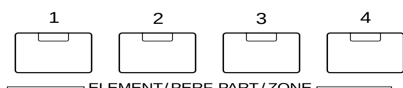
3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Performance Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

4 Wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus.

- Um Parameter zu bearbeiten, die für alle Parts gelten, drücken Sie die Taste [DRUM KITS] (diese Taste wird in diesem Falle als [COMMON]-Taste verwendet).



- Um die Parameter der einzelnen Parts zu bearbeiten, wählen Sie den gewünschten Part aus, indem Sie die entsprechende [NUMBER]-Taste drücken ([1] bis [4] oder bei Plug-In-Parts [1] - [3]).



Um zwischen den Displays für die Parts 1 bis 4 und den Displays für die Plug-In-Parts 1 bis 3 umzuschalten, drücken Sie die Taste [F6].

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] oder [SF1] bis [SF5] drücken.

6 Bearbeiten Sie die Parameter der ausgewählten Performance.

7 Speichern Sie die in Schritt 6 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

8 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Performance Edit-Modus zu verlassen.

- Weitere Informationen zu Schritt 2 finden Sie unter „Performance Play-Modus“ auf Seite 162.
- Detaillierte Anweisungen zu den Schritten 5 und 6 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „Performance Store-Modus“ auf Seite 176.

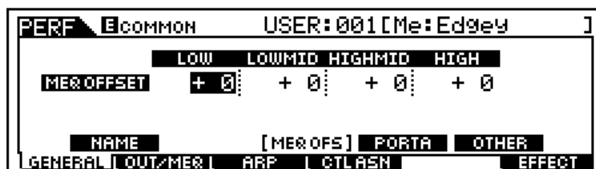
■ Common-Edit

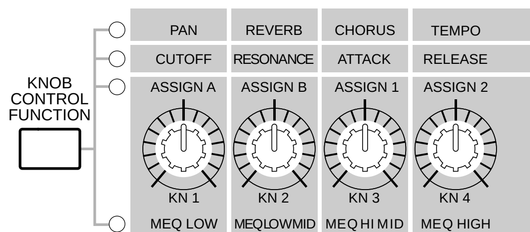
● [F1]-[SF1] Common General Name

In diesem Display können Sie einen Namen für die Performance eingeben. Der Performance-Name kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen. Detaillierte Anweisungen zur Benennung finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

● [F1]-[SF3] Common General Master EQ Offset

In diesem Display können Sie den Master-EQ (global) für alle Parts der ausgewählten Performance einstellen. Hier kann der Pegel jedes einzelnen der vier Bänder (mit Ausnahme von „MID“) eingestellt werden. Sie können diese Einstellungen auch direkt mit Hilfe der vier Regler (Knobs) auf dem Bedienfeld anpassen.





❏ Wertebereich -64 ~ +63

● [F1]-[SF4] Common General Portamento

In diesem Display können Sie die Portamento-Parameter für alle Parts der ausgewählten Performance einstellen.
Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.



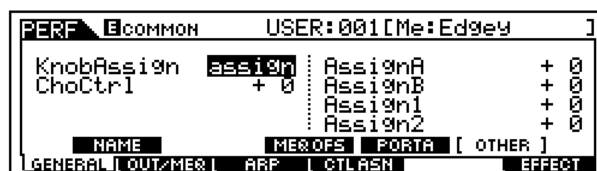
- **Switch**
  Bestimmt für die gesamte Performance, ob Portamento aktiviert („on") oder deaktiviert („off") ist. Beachten Sie, daß dies ein globaler Schalter (englisch: Switch) ist. Sie können mit dem Part Switch den Portamento-Effekt auch für einzelne Parts aktivieren oder deaktivieren.
  ❏ Einstellungen off, on

- **Time**
  Bestimmt die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel.
  Durch diesen Parameter wird der gleiche Parameter im Part Edit-Display (Seite 170) mit einem Offset versehen. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel.
  ❏ Wertebereich -64 ~ +63

- **PartSwitch**
  Bestimmt für jeden einzelnen Part, ob Portamento aktiviert oder deaktiviert ist.

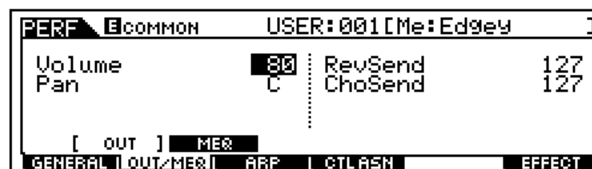
● [F1]-[SF5] Common General Other

In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen der Regler (Knobs) und dazugehörige Parameter einstellen.



Mit Ausnahme des Pitch Bend-Rades, dessen Funktionsweise hier nicht eingestellt werden kann, sind diese Parameter identisch mit denen im Voice Edit-Modus (Seite 132).

● [F2]-[SF1] Common Output



- **Volume**
  Bestimmt den Ausgangspegel (Volume - Lautstärke) der ausgewählten Performance.
  Hier können Sie die Gesamtlautstärke anpassen, unter Beibehaltung der Balance zwischen den Parts.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Pan**
  Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Performance.
  Durch diesen Parameter wird der gleiche Parameter im Part Edit-Display (Seite 163) mit einem Offset versehen.
  Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [PAN]-Knobs im Bedienfeld einstellen.
  ❏ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

HINWEIS Bei einer Einstellung von „C" (Center = Mitte) werden die Panorama-Einstellungen der einzelnen Parts beibehalten.

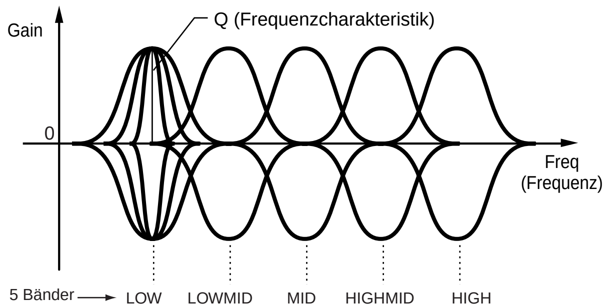
- **RevSend**
  Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [REVERB]-Knobs im Bedienfeld einstellen.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **ChoSend**
  Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des [CHORUS]-Knobs im Bedienfeld einstellen.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] Common MEQ(Master Equalizer)

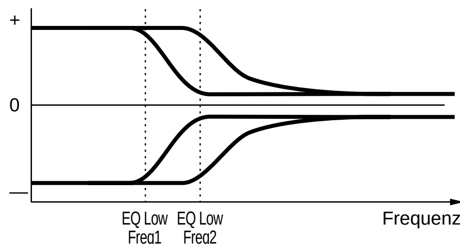
In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts der ausgewählten Performance anwenden.

```
PERF  COMMON     USER:001[Me:Edgey         ]
       LOW    LOWMID    MID   HIGHMID   HIGH
SHAPE shelv   -----    -----   -----   shelv
FREQ    80     200      500    3.2k     8.0k
GAIN   + 0     + 0      + 0     + 6     +12
Q      0.7     0.7      0.7     0.7     0.7
       OUT  [ MEQ ]
GENERAL OUT/MEQ  ARP  CTL ASN          EFFECT
```

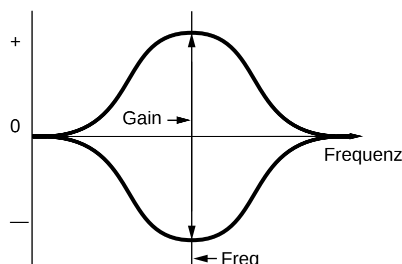


- **Shape**
  Bestimmt, ob ein Shelving- (Kuhschwanz-Charakteristik) oder Peaking-Equalizer (Glocken-Charakteristik) verwendet wird. Der Peaking-Typ dämpft oder verstärkt das Signal an der angegebenen Einsatzfrequenz, während der Shelving-Typ das Signal der Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Einsatzfrequenz dämpft oder verstärkt. Dieser Parameter steht für die Bänder LOW, MID und HIGH zur Verfügung.
  ❏ Einstellungen shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)

shelv (Shelving — Kuhschwanz)



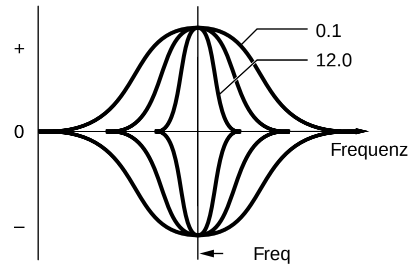
peak (Peaking — Glocke)



- **Freq (Frequency)**
  Bestimmt die Einsatzfrequenz des EQ-Bandes. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden gemäß der Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt.
  ❏ Wertebereiche
  LOW: Shelving (Kuhschwanz) 32Hz ~ 2,0kHz
  Peaking (Spitze) 63Hz ~ 2,0kHz
  LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz ~ 10,0 kHz
  HIGH: 500 Hz ~ 16,0 kHz

- **Gain**
  Bestimmt die Verstärkung (englisch: Gain) für die (oben eingestellte) Einsatzfrequenz, oder den Betrag, um den das ausgewählte Frequenzband gedämpft oder verstärkt wird.
  ❏ Wertebereich -12dB ~ 0dB ~ +12dB

- **Q (Frequenzcharakteristik)**
  Variiert den Signalpegel an der Einsatzfrequenz, um verschiedene Frequenzkurven-Charakteristiken zu erzeugen.
  ❏ Wertebereich 0,1 ~ 12,0



● [F3]-[SF1] Common Arpeggio Arpeggio type

Grundlegender Aufbau auf Seite 55

Entspricht dem Common Edit-Display der Normal Voice. Siehe Seite 132.

● [F3]-[SF2] Common Arpeggio Arpeggio limit

Entspricht dem Common Edit-Display der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F3]-[SF3] Common Arpeggio Play FX (Effect)

Entspricht dem Common Edit-Display der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F3]-[SF4] Common Arpeggio Output channel

In diesem Display können Sie für die Wiedergabe der Arpeggio-Daten einen eigenen MIDI-Sendekanal einstellen. Dadurch können Sie das Arpeggio von einem externen Klangerzeuger oder Synthesizer wiedergeben lassen.

```
PERF  COMMON     USER:001[Me:Edgey         ]
 OutputSwitch   off
 TransmitCh       1
    TYPE  LIMIT  PLAYFX [ OUTCH ]
GENERAL OUT/MEQ  ARP  CTL ASN          EFFECT
```

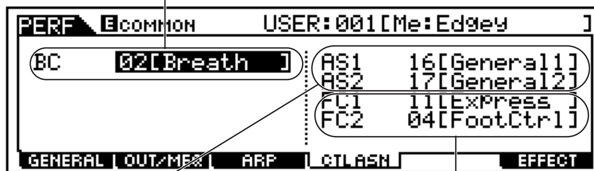
- **OutputSwitch**
  Bei Aktivierung dieses Parameters („on“) werden die Daten der Arpeggio-Wiedergabe an der MIDI-Schnittstelle ausgegeben.
  ❑ Einstellungen on, off

- **TransmitCh**
  Bestimmt den MIDI-Sendekanal (englisch: Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe.
  ❑ Wertebereich 1 ~ 16

● [F4] Common Controller Assign

Mit Hilfe der Regler und Knobs des Bedienfeldes kann eine Vielzahl von Parametern geändert und eingestellt werden - in Echtzeit und gleichzeitig. Sie können beispielsweise die Knobs [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] zur Steuerung der Effektintensität für zwei verschiedene Effekte verwenden, während Sie mit dem Fußcontroller die Modulation steuern. Diese Reglerzuordnungen werden hier „Controller Assign“ genannt. Für jede Performance können Sie unabhängige Controller Assign-Einstellungen vornehmen.

Bestimmt die Control-Change-Nummer für den Breath Controller. Die hier eingestellte Control-Change-Nummer wird dann vom Breath Controller erzeugt, der an die Buchse BREATH CONTROLLER (Seite 28) auf der Rückseite angeschlossen ist.



Bestimmt die Control-Change-Nummern für die Knobs [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] auf dem Bedienfeld.

Bestimmt die Control-Change-Nummern für die Fußcontroller 1 und 2. Um diese Control-Change-Nummern zu erzeugen, müssen die Fußcontroller an den Buchsen FOOT CONTROLLER 1 und 2 auf der Rückseite angeschlossen sein (Seite 28).

❑ Einstellungen (Siehe nachfolgende Tabelle.)

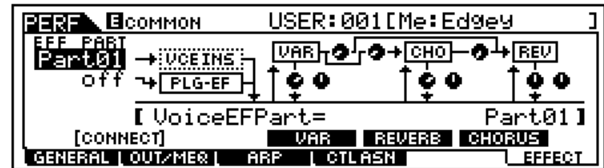
Control-Change-Nummern

	LCD		LCD
00	off	32	off
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	Panpot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

● [F6]-[SF1] Common Effect Connection

Grundlegender Aufbau auf Seite 40

Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effekte.



- **EF PART (Effect Part) ➡ VCE INS (Voice Insertion)**
  Bestimmt den Part, auf den der Insertion Effect angewendet werden soll. Der Insertion Connection Type (Seite 40) hängt von der Voice des ausgewählten Parts ab.
  ❑ Einstellungen Part 1 ~ 4, Plug-In Part 1 ~ 3, off

- **EF PART (Effect Part) ➡ PLG-EF (Plug-In Effect)**
  Bestimmt den Part, auf den der Insertion Effect angewendet werden soll. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein spezielles Effect Plug-In-Board (VH) installiert ist.
  ❑ Einstellungen Part 1 ~ 4, Plug-In Part 1 ~ 3, A/D, off

- **Variation Type**
  Bestimmt den Variation-Effekttyp.
  ❑ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.

- **Variation Return**
  Bestimmt den Return-Level des Variation Effects.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **Variation Pan**
  Bestimmt die Panoramaposition des Variation-Effektsignals.
  ❑ Wertebereich L64 (ganz links) ~ cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

- **Variation To Reverb**
  Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Variation Effect an den Reverb Effect gesendet wird.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **Variation To Chorus**
  Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Variation Effect an den Chorus Effect gesendet wird.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **Chorus Type**
  Bestimmt den Chorus-Effekttyp.
  ❑ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.

- **Chorus Return Level**
  Bestimmt den Return-Level des Chorus Effects.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **Chorus Pan**
  Bestimmt die Panoramaposition des Chorus-Effektsignals.
  ❑ Wertebereich L64 (ganz links) ~ cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

- **Chorus to Reverb**
  Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Chorus Effect an den Reverb Effect gesendet wird.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Reverb Type**
  Bestimmt den Reverb-Effekttyp.
  ❏ Einstellungen Siehe die Effect-Liste in der separaten Datenliste.

- **Reverb Return**
  Bestimmt den Return-Level des Reverb Effects.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Reverb Pan**
  Bestimmt die Panoramaposition des Reverb-Effektsignals.
  ❏ Wertebereich L64 (ganz links) ~ cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation

Grundlegender Aufbau auf Seite 39

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effect-Liste in der separaten Datenliste.

■ Part-Edit

● [F1]-[SF1] Part Voice Voice

Sie können für jeden Part eine Voice auswählen. Befindet sich der Cursor beim Parameter Bank, dann können Sie eine Voice auswählen, indem Sie (bei nicht aktivierter [TRACK SELECT]-Taste, siehe Seite 124 ~ Seite 125) die Tasten [BANK], [GROUP] und [NUMBER] verwenden.

- **Part Switch**
  Aktiviert oder deaktiviert die einzelnen Parts.
  ❏ Einstellungen on, off

- **Bank**
  Wählt für jeden Part eine Voice Bank aus (Seite 124). Weitere Informationen über die Plug-In Voice Bank finden Sie in der mitgelieferten Bedienungsanleitung zu Ihrem Plug-In-Board.

- **Number**
  Wählt für jeden Part eine Voice Program-Nummer aus (Seite 124). Weitere Informationen über die Plug-In Voice Program-Nummer finden Sie in der mitgelieferten Bedienungsanleitung zu Ihrem Plug-In-Board.

● [F1]-[SF2] Part Voice Play Mode

- **Mono/Poly**
  Bestimmen Sie hier für jeden Part den Wiedergabe-Modus (Mono oder Poly). Wählen Sie aus, ob die Wiedergabe der Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) erfolgen soll.
  ❏ Einstellungen Mono, Poly

  HINWEIS Dieser Parameter steht nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum Voice zugeordnet ist.

- **ArpeggioSw (Arpeggio Switch)**
  Schaltet das Arpeggio für den gegenwärtig gewählten Part ein („on“) oder aus („off“).
  ❏ Einstellungen on, off

● [F1]-[SF3] Part Voice Limit

- **Note Limit H, L (High, Low)**
  Stellen Sie für jeden Part die tiefste (englisch: Low) und höchste (englisch: High) Note seines Tastaturbereiches (englisch: Note Limit) ein. Jeder Part wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb seines eingestellten Tastaturbereiches liegen.
  ❏ Wertebereich C–2 ~ G8

  HINWEIS Wenn Sie an erster Stelle die höchste und an zweiter Stelle die tiefste Note einstellen, zum Beispiel C5 bis C4, dann werden die Tastaturbereiche C-2 bis C4 und C5 bis G8 abgedeckt.

  HINWEIS Sie können die Note eingeben, indem Sie die Note auf der Tastatur drücken, während Sie die [INFORMATION]-Taste gedrückt halten.

  HINWEIS Wenn einem Part der ausgewählten Performance eine Plug-in-Voice zugewiesen ist, sind (abhängig von der installierten Plug-in-Erweiterungskarte) einige Parameter möglicherweise nicht verfügbar.

- **Velocity Limit H, L (High, Low)**
  Stellen Sie hier den niedrigsten (englisch: Low) und höchsten (englisch: High) Wert des Velocity-Bereiches (englisch: Velocity Limit) ein, innerhalb dessen der Part reagieren soll. Jeder Part wird nur für die Noten wiedergegeben, die innerhalb seines Velocity-Bereiches liegen.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 127

  HINWEIS Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

● [F1]-[SF4] Part Voice Portamento

Bestimmt die Portamento-Parameter für jeden Part. Durch den Portamento-Effekt wird ein sanfter Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt.

```
PERF  PART01        USER:001[Me:Edgey          ]
             PART01   PART02   PART03   PART04
Switch        ---      off      off      off
Time          ---       64       64       64
Mode         -----    full     full     full
      VOICE  MODE  LIMIT [ PORTA ] OTHER
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | PLG1-3
```

- **Switch**
  Schaltet den Portamento-Effekt ein („on“) oder aus („off“).
  ❏ Einstellungen off, on

- **Time**
  Hier können Sie die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel einstellen. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Mode**
  Stellt den Portamento-Modus ein.
  ❏ Einstellungen fingered, fulltime

  fingered
  Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d.h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

  fulltime
  Der Portamento-Effekt wird immer angewendet.

HINWEIS Für Plug-In-Parts steht der Parameter Mode nicht zur Verfügung.

HINWEIS Diese Portamento-Parameter stehen nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum Voice zugeordnet ist.

● [F1]-[SF5] Part Voice Other

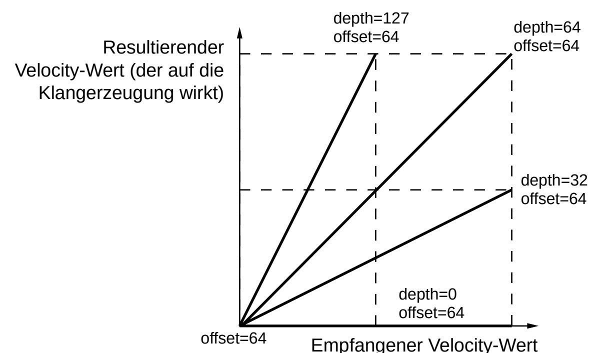
```
PERF  PART01        USER:001[Me:Edgey          ]
             PART01   PART02   PART03   PART04
PB Upper      + 2      + 2      + 2      + 2
PB Lower      - 2      - 2      - 2      - 2
VelSensDpt     64       64       64       64
VelSensOfs     64       64       64       64
      VOICE  MODE  LIMIT  PORTA [ OTHER ]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | PLG1-3
```

- **PB (Pitch Bend) Upper, Lower**
  ... Bei Bearbeitung der Parts 1 bis 4:
  Mit Hilfe dieser beiden Parameter können Sie für die Parts den Bereich der Tonhöhenänderung durch das Pitch Bend-Rad bestimmen (in Halbtönen). Beispiel: Eine Einstellung von -12 für Lower würde bei einer Abwärtsbewegung des Pitch Bend-Rades dazu führen, daß die Tonhöhe um bis zu einer Oktave (12 Halbtöne) vermindert werden kann. Eine Einstellung des Upper-Parameters auf +12 würde bei einer Aufwärtsbewegung die Tonhöhe um bis zu einer Oktave erhöhen.
  ❏ Wertebereich -48 ~ 0 ~ +24

- **PB (Pitch Bend) Range**
  ... Bei Bearbeitung der Plug-In-Parts 1 bis 3, oder bei Auswahl einer Drum Voice:
  Bestimmt für die Voice (oder Drum Voice) des Plug-In-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung durch das Pitch Bend-Rad (in Halbtönen). Anders als bei der obigen Pitch Bend-Einstellung für die Parts 1 bis 4 können für die Plug-In-Parts die Auslenkungen nach oben und unten nicht unabhängig voneinander eingestellt werden.
  ❏ Wertebereich -24 ~ 0 ~ +24

- **VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)**
  Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitity) für den Part, oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Velocity ändert. Je höher der Wert, desto stärker reagiert die Voice auf die Velocity.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

Änderung der tatsächlichen Velocity bei verschiedenen Velocity Sensitivity Depth-Einstellungen

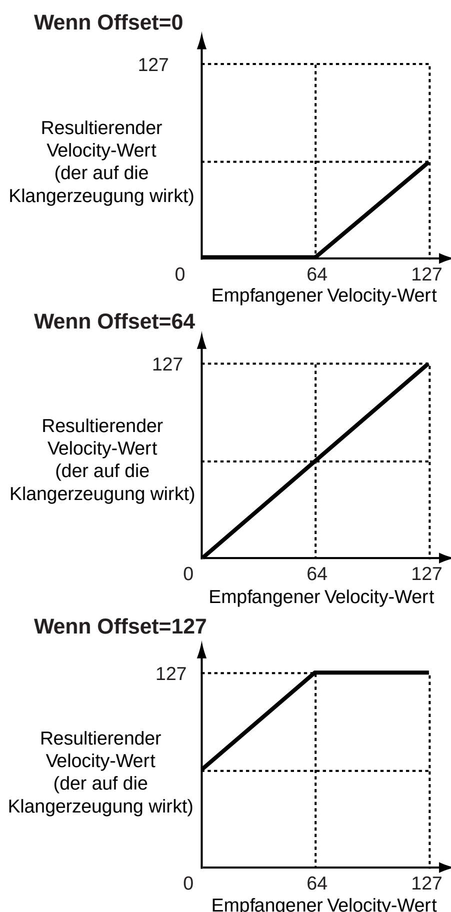


HINWEIS Die Einstellungen hier werden angewendet, wenn der Parameter Velocity Sensitivity Offset (siehe unten) auf einen mittleren oder neutralen Wert von „64“ eingestellt ist.

- **VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)**
  Bestimmt den Betrag, mit dem die empfangenen Velocity-Werte in den tatsächlich angewendeten Velocity-Wert umgerechnet werden. Dadurch können Sie alle Velocity-Werte um den gleichen Betrag nach oben oder unten verschieben. Damit können Sie ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch kompensieren.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

Änderung der tatsächlichen Velocity bei verschiedenen Velocity Sensitivity Offset-Einstellungen

HINWEIS Die Einstellungen hier werden angewendet, wenn der Parameter Velocity Sensitivity Depth (siehe oben) auf einen mittleren oder neutralen Wert von „64“ eingestellt ist.



Im ersten Beispiel werden durch einen Offset von „0“ alle empfangenen Velocity-Werte um 64 vermindert. Dadurch wird eine niedrigere „Velocity-Ebene“ erzeugt, d. h. Ihr sanftes Spiel (bis zu einer Velocity von 64) führt zum gleichen resultierenden Velocity-Wert. Und egal wie kräftig Sie spielen, der tatsächliche Velocity-Wert kann 64 nicht übersteigen.
Im zweiten Beispiel wurde der Offset auf einen neutralen Wert von „64“ gestellt und erzeugt so ein lineares Verhältnis zwischen empfangenem und resultierendem Velocity-Wert. Anders gesagt, die Velocity, mit der Sie spielen, wird ohne Offset an die Klangerzeugung weitergeleitet.
Im dritten Beispiel liegt der Offset-Wert beim Maximalwert von „127“, wodurch alle empfangenen Velocity-Werte um 64 erhöht werden. Dadurch wird ein „Clipping“-Effekt für die hohen Velocity-Werte erzeugt; egal wie stark Sie spielen (über einem Velocity-Wert von 64), der resultierende Velocity-Wert ist immer 127 (Maximum).

● [F2]-[SF1] Part Output Volume/Pan

```
PERF  E PART01        USER:001[Me:Edgey       ]
              PART01   PART02   PART03   PART04
Volume          98       100      100      101
Pan             C        C        C        C
VoiceELPan      on       on       on       on
    [VOL/PAN] EF SEND
 VOICE  OUTPUT  OUTSEL  TONE  RCVSW  PLG1-3
```

• Volume
Bestimmt die Lautstärke (englisch: Volume) für jeden Part und ermöglicht eine detaillierte Steuerung der Lautstärkebalance zwischen den Parts.
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Pan
Bestimmt die Stereo-Panoramaposition für jeden Part.
❏ Wertebereich L64 (ganz links) ~ cnt (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

• Voice Pan
Bestimmt, ob die (im Voice Edit-Modus eingestellte) Panorama-Einstellung der dem Part zugewiesenen Voice angewendet werden soll. Beachten Sie dabei, daß die unter Pan vorgenommenen Einstellungen als Offset-Werte auf die Voice Edit-Einstellungen angewendet werden. Wird dieser Parameter deaktiviert („off“), dann ist die grundlegende Panoramaposition für den ausgewählten Part die Mitte.
❏ Einstellungen on, off

HINWEIS Für Plug-In-Parts steht dieser Parameter nicht zur Verfügung.

● [F2]-[SF2] Part Output Effect Send

```
PERF  E PART01        USER:001[Me:Edgey       ]
              PART01   PART02   PART03   PART04
RevSend         23       127      127      127
ChoSend          0        59      127        0
VarSend        127         0        0       19
DryLevel        90       127      127      127
    VOL/PAN [EF SEND]
 VOICE  OUTPUT  OUTSEL  TONE  RCVSW  PLG1-3
```

• RevSend (Reverb Send)
Bestimmt den Send-Level des ausgewählten Parts an den Reverb Effect und ermöglicht Ihnen damit eine detaillierte Steuerung der Reverb-Balance zwischen den Parts.
❏ Wertebereich 0 ~ 127

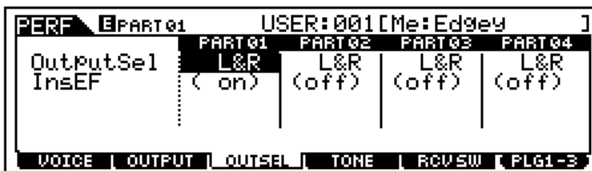
• ChoSend (Chorus Send)
Bestimmt den Send-Level des ausgewählten Parts an den Chorus Effect und ermöglicht Ihnen damit eine detaillierte Steuerung der Chorus-Balance zwischen den Parts.
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• VarSend (Variation Send)
Bestimmt den Send-Level des ausgewählten Parts an den Variation Effect und ermöglicht Ihnen damit eine detaillierte Steuerung der Variation-Balance zwischen den Parts.
❏ Wertebereich 0 ~ 127

• Dry Level
Bestimmt den Level des unbearbeiteten (dry - trockenen) Sounds des ausgewählten Parts und ermöglicht Ihnen so die Steuerung der gesamten Effekt-Balance zwischen den Parts.
❏ Wertebereich 0 ~ 127

● [F3] Part Output Select

In diesem Display können Sie bestimmte Ausgabeparameter für den ausgewählten Part einstellen.



• InsEF (Insertion Effect)

Gibt für jeden Part an, ob der Insertion Effect angewendet werden soll. Dies dient nur der Anzeige und kann hier nicht eingestellt werden. Hinweise zur Einstellung dieses Parameters finden Sie unter „EF PART“ (Effect Part) auf Seite 40.

• OutputSel (Output Select)

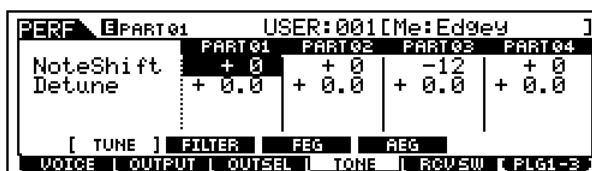
Bestimmt die jeweiligen Ausgänge der einzelnen Parts. Sie können jedem Part eine bestimmte Ausgangs-Buchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Durch die Installation der optionalen Erweiterungskarte AIEB2 können Sie die Anzahl der zuweisbaren Ausgänge (Assignable Outputs) erhöhen.

❏ Einstellungen Siehe unten.

LCD	Ausgangs-Buchsen	Stereo/ Mono	
L&R	OUTPUT L und R	Stereo	
as L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo	
as 1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 und 2 der AIEB2	Stereo 1 : L 2 : R	*
as 3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 und 4 der AIEB2	Stereo 3 : L 4 : R	*
as 5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 und 6 der AIEB2	Stereo 5 : L 6: R	*
as L	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
as R	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as 1	ASSIGNABLE OUTPUT 1 der AIEB2	Mono	*
as 2	ASSIGNABLE OUTPUT 2 der AIEB2	Mono	*
as 3	ASSIGNABLE OUTPUT 3 der AIEB2	Mono	*
as 4	ASSIGNABLE OUTPUT 4 der AIEB2	Mono	*
as 5	ASSIGNABLE OUTPUT 5 der AIEB2	Mono	*
as 6	ASSIGNABLE OUTPUT 6 der AIEB2	Mono	*
drum	Diese Einstellung ist für Drum Voice-Parts vorgesehen. Durch Auswahl dieser Einstellung werden die Ausgabe-Einstellungen der einzelnen Drum Keys (einstellbar in „Drum Key Oscillator Output“, Seite 149) übernommen.	Mono	

* Nur verfügbar, wenn die als Zubehör erhältliche AIEB2-Erweiterungskarte installiert ist.

● [F4]-[SF1] Part Tone Tune



• NoteShift

Bestimmt die Tonhöhe (Transponierung) jedes Parts in Halbtönen.

❏ Wertebereich -24 ~ +24

• Detune

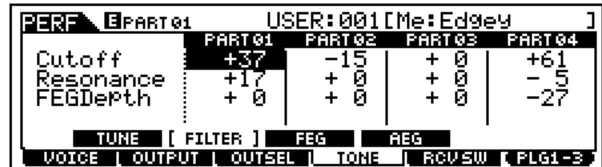
Bestimmt die Feinstimmung jedes Parts.

❏ Wertebereich -12.8 Hz ~ +12.7 kHz

● [F4]-[SF2] Part Tone Filter

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

In diesem Display können Sie zahlreiche Filter-Einstellungen vornehmen, um die Klangfarbe der dem Part zugewiesenen Voice zu verändern.



• Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz jedes Parts.

Wenn das von der Voice verwendete Filter eine Kombination auf Tief- und Hochpaßfilter ist, regelt dieser Parameter die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• Resonance

Bestimmt für jeden Part die Stärke der Filter-Resonance (Betonung der Frequenzen rund um die Cutoff-Frequenz).

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• FEG Depth

Bestimmt für jeden Part die Wirkungstiefe (englisch: Depth) des FEG (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) auf die Cutoff-Frequenz.

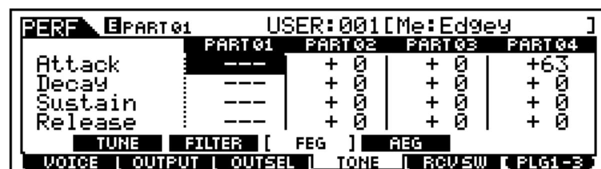
❏ Wertebereich 0 ~ 127

HINWEIS Für Plug-In-Parts steht der Parameter FEG Depth nicht zur Verfügung.

● [F4]-[SF3] Part Tone FEG

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie für jeden Part die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter im Voice (Element) Edit-Modus (Seite 142) mit einem Offset.



• Attack

Bestimmt für jeden Part die FEG Attack Time.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• Decay

Bestimmt für jeden Part die FEG Decay Time.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• Sustain

Bestimmt für jeden Part den FEG Sustain Level.

❏ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

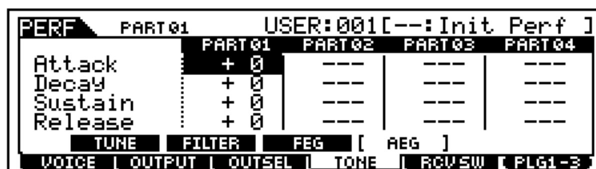
• **Release**
Bestimmt für jeden Part die FEG Release Time.
❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

HINWEIS Für Plug-In-Parts oder Parts, denen Drum Voices zugewiesen sind, stehen diese FEG-Einstellungen nicht zur Verfügung.

● [F4]-[SF4] Part Tone AEG

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie für jeden Part die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator – Amplitude-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter im Voice (Element) Edit-Modus (Seite 145) mit einem Offset.



• **Attack**
Bestimmt für jeden Part die AEG Attack Time.
❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• **Decay**
Bestimmt für jeden Part die AEG Decay Time.
❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

• **Sustain**
Bestimmt für jeden Part den AEG Sustain Level.
❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

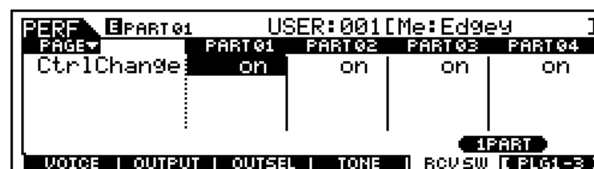
HINWEIS Für Plug-In-Parts oder Parts, denen Drum Voices zugewiesen sind, steht die Einstellung des Sustain Levels nicht zur Verfügung.

• **Release**
Bestimmt für jeden Part die AEG Release Time.
❑ Wertebereich -64 ~ 0 ~ +63

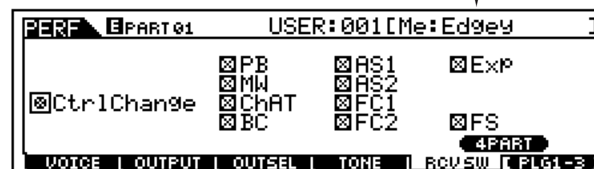
HINWEIS Die Einstellung der Release Time steht nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum Voice zugeordnet ist.

● [F5] Part Receive Switch

In diesem Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Events reagieren soll, beispielsweise auf Control Change- und Program Change-Events. Wenn der entsprechende Parameter aktiviert ist („on“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Events. Beachten Sie, daß zwei verschiedene Display-Typen zur Verfügung stehen (siehe unten). Jeder Displaytyp umfaßt die gleichen Einstellungen, nur in einem jeweils anderen Format. Verwenden Sie das Format, daß Ihnen am geeignetsten erscheint.



[SF5]-Taste



Performance Job-Modus

Der Performance Job-Modus enthält verschiedene hilfreiche Vorgänge (sogenannte „Jobs“) wie beispielsweise das Initialisieren (Zurücksetzen) von Performance-Daten oder das Wiederherstellen vorangegangener Bearbeitungen.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Performance Play-Modus die Performance aus, auf die Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Performance Job-Modus aufzurufen.

3 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F4] drücken.

4 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Vorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

VORSICHT

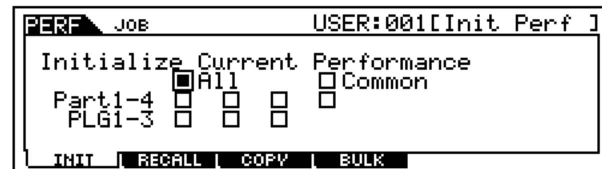
Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

7 Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste, um den Performance Job-Modus zu verlassen und zum Performance Play-Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 3 und 4 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

● [F1] Initialize

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Parameter einer Performance auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie eine Performance von Grund auf neu erstellen möchten.



❏ Parametertypen, die initialisiert werden können

ALL
Es werden sämtliche Einstellungen der ausgewählten Performance initialisiert.

Common
Es werden die Einstellungen der Common-Parameter der ausgewählten Performance initialisiert.

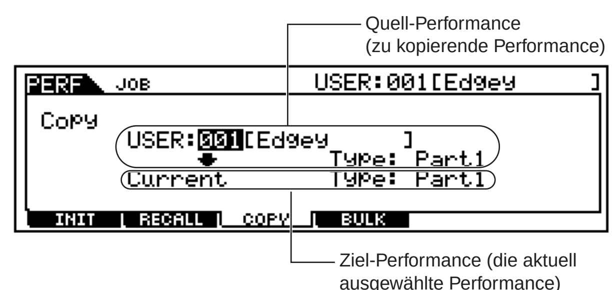
Part 1 ~ 4, PLG 1 ~ 3
Es werden die Einstellungen der Part-Parameter der ausgewählten Performance initialisiert.

● [F2] Edit Recall

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) die Performance mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

● [F3] Copy

In diesem Display können Sie Einstellungen der Common- und Part-Parameter aus einer beliebigen Performance in die zur Zeit bearbeitete Performance kopieren. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Performance erstellen und einige Parametereinstellungen aus einer anderen Performance verwenden möchten.



- **Quell-Performance**
  Wählen Sie eine Performance und den zu kopierenden Datentyp (englisch: Type) aus.
  ❑ Type Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3
- **Datentyp der Ziel-Performance (zur Zeit ausgewählte Performance)**
  Stellen Sie hier den Part der Ziel-Performance ein.
  ❑ Type Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

HINWEIS Wenn Sie „Arp“ (Arpeggio) oder „Effect“ auswählen, werden die Arpeggio-Daten bzw. die Effect-Einstellungen der dem Quell-Part zugeordneten Voice kopiert.

● [F4] Bulk Dump

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren.

HINWEIS Für die Ausführung des Bulk Dumps (Datenblock-Sendung) muß die richtige MIDI Device Number eingestellt sein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 258.

Performance Store-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 63

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bearbeitete Performance im User Speicher speichern.

⚠VORSICHT
Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1. Drücken Sie nach der Bearbeitung der Performance die Taste [STORE], um den Performance Store-Modus aufzurufen.

2. Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für die Performance aus.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

4. Für die Ausführung des Speichervorgangs drücken Sie die Taste [INC/YES]. Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

⚠VORSICHT
Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Song-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 30

Funktionsbaum

In diesem Abschnitt wird der Song-Modus behandelt. Um eine Vorstellung über den Zusammenhang des Song-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi zu erhalten, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau" auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und alle Parametergruppen der Song-Modi. Hier erhalten Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick über die Song-Funktionen des MOTIF. Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[SONG]

- [INFORMATION] SONG INFORMATION ... P. 275
- [SONG] SONG PLAY ... P. 179
  - [F1] SONG PLAY ... P. 179
  - [F2] SONG GRID GROOVE ... P. 181
  - [F3] SONG TRACK OUTPUT CHANNEL ... P. 182
  - [F4] SONG TRACK LOOP ON/OFF ... P. 182
  - [F5] COPY PHRASE ... P. 183
  - [F6] SONG CHAIN PLAY/EDIT ... P. 183
- [REC] SONG RECORD ... P. 183
  - SONG REC SETUP ... P. 184
    - [F1] SETUP ... P. 184
    - [F2] VOICE ... P. 188
    - [F3] ARP ... P. 189
  - [PLAY] SONG RECORDING ... P. 183
    - [F1] SETUP ... P. 184
    - [F2] VOICE ... P. 188
    - [STOP] SONG PLAY ... P. 184
- [EDIT] SONG EDIT ... P. 189
  - [F1] CHANGE ... P. 189
    - [F5] INSERT ... P. 190
    - [F6] DELETE ... P. 190
  - [F2] VIEW FILTER ... P. 192
    - [F5] CLEAR ALL ... P. 192
    - [F6] SET ALL ... P. 192
- [JOB] SONG JOB ... P. 193
  - [F1] UNDO/REDO ... P. 193
  - [F2] NOTE JOB LIST ... P. 193
    - QUANTIZE ... P. 194
    - MODIFY VELOCITY ... P. 195
    - MODIFY GATE TIME ... P. 195
    - CRESCENDO ... P. 196
    - TRANSPOSE ... P. 196
    - GLIDE ... P. 196
    - CREATE ROLL ... P. 196
    - SORT CHORD ... P. 197
    - SEPARATE CHORD ... P. 198
  - [F3] EVENT JOB LIST ... P. 198
    - SHIFT CLOCK ... P. 198
    - COPY EVENT ... P. 198
    - ERASE EVENT ... P. 199
    - EXTRACT EVENT ... P. 199
    - CREATE CONTINUOUS DATA ... P. 199
    - THIN OUT ... P. 200
    - MODIFY CONTROL DATA ... P. 200
    - BEAT STRETCH ... P. 200
  - [F4] MEASURE JOB LIST ... P. 201
    - CREATE MEASURE ... P. 201
    - DELETE MEASURE ... P. 201

- [F5] TRACK JOB LIST ... P. 201
  - COPY TRACK ... P. 202
  - EXCHANGE TRACK ... P. 202
  - MIX TRACK ... P. 202
  - CLEAR TRACK ... P. 202
  - NORMALIZE PLAY EFFECT ... P. 203
  - DIVIDE DRUM TRACK ... P. 203
  - PUT PHRASE TO ARP ... P. 203
- [F6] SONG JOB LIST ... P. 203
  - COPY SONG ... P. 203
  - SPLIT SONG TO PATTERN ... P. 204
  - CLEAR SONG ... P. 204
  - SONG NAME ... P. 204

- [MIX] SONG MIX ... P. 205
  - [INFORMATION] MIX INFORMATION ... P. 205
  - [MIX] MIX PART ... P. 205
    - [F1] MIX VOLUME/PAN ... P. 206
    - [F2] MIX AD ... P. 206
    - [F3] MIX VOICE ... P. 206
    - [F4] MIX EFFECT SEND ... P. 206
    - [F5] MIX TEMPLATE ... P. 206
  - [EDIT] MIXING EDIT ... P. 207
    - [COMMON] ... P. 207
      - [F1] COMMON GENERAL ... P. 208
        - [SF1] MEQ OFFSET ... P. 208
        - [SF5] OTHER ... P. 208
      - [F2] COMMON MASTER EQ ... P. 209
      - [F3] COMMON ARPEGGIO ... P. 209
        - [SF1] TYPE ... P. 209
        - [SF2] LIMIT ... P. 209
        - [SF3] PLAY FX ... P. 209
        - [SF4] OUTPUT CHANNEL ... P. 209
        - [SF5] CLEAR USER ARPEGGIO ... P. 209
      - [F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN ... P. 209
      - [F6] COMMON EFFECT ... P. 210
        - [SF1] EFFECT CONNECT ... P. 210
        - [SF2] PLG-EF ... P. 210
        - [SF3] VARIATION ... P. 210
        - [SF4] REVERB ... P. 210
        - [SF5] CHORUS ... P. 210
    - [PART SELECTION] ... P. 210
      - [F1] PART VOICE ... P. 210
        - [SF1] VOICE ... P. 210
        - [SF2] PLAYMODE ... P. 210
        - [SF3] LIMIT ... P. 210
        - [SF4] PORTAMENTO ... P. 210
        - [SF5] OTHER ... P. 210
      - [F2] PART OUTPUT ... P. 211
        - [SF1] VOLUME/PAN ... P. 211
        - [SF2] EFFECT SEND ... P. 211
      - [F3] PART OUTPUT SELECT ... P. 211
        - OUTPUT SELECT ... P. 211
      - [F4] PART TONE ... P. 211
        - [SF1] TUNE ... P. 211
        - [SF2] FILTER ... P. 211
        - [SF3] FEG ... P. 211
        - [SF4] AEG ... P. 211
      - [F5] PART RECEIVE SWITCH ... P. 212
  - [EDIT] MIX COMPARE ... P. 212
  - [JOB] MIX JOB ... P. 212
    - [F1] INITIALIZE ... P. 212
    - [F2] EDIT RECALL ... P. 213
    - [F3] COPY ... P. 213
    - [F4] BULK DUMP ... P. 213
    - [F5] COPY FROM PERFORMANCE ... P. 213
  - [STORE] MIX STORE ... P. 214

Song Play-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 67 Quick Start Guide auf Seite 77

In diesem Modus können Sie einzelne User Songs auswählen und wiedergeben.

HINWEIS Weitere Informationen zu Songs und ihren Track- und Speicherstrukturen finden Sie auf Seite 51.

◆Allgemeine Vorgehensweise

Bedienungsgrundlagen auf Seite 67

1 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

SONG

Song-Spurnummer und Daten-Status

Es wurden keine Daten aufgezeichnet.

MIDI-Sequenzdaten wurden aufgezeichnet. (Zeigt eine MIDI-Spur an.)

Zusätzlich zu den MIDI-Daten wurden Sample-Daten aufgezeichnet. (Zeigt eine Sampling-Spur an.)

Location-Einstellung des ausgewählten Songs

SONG Loc1=005 Loc2=010
TMP SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
M M M M M S M M M M S M M M M M
01:MOTIF_DEMO MEAS
Trans:+ 0 4/4 ♩120.0 001:01
PLAY GROOVE OUTPUT TRLOOP PHRASE CHAIN

Tempo des ausgewählten Songs
❒ Einstellung 001.0~300.0

Taktart des ausgewählten Songs
❒ Einstellung 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Takt : Schlag (der aktuellen Wiedergabeposition)
❒ Einstellung Abhängig von den Songdaten

Transponierung (für den gesamten Song)
Kann in Halbtönen eingestellt werden.
Bei einem Wert von +12 wird die Tonhöhe aller Daten um eine Oktave erhöht.
❒ Einstellung -36 ~ +36

Aktuell ausgewählter Song

01:MOTIF_DEMO

Song-Nummer Song-Name

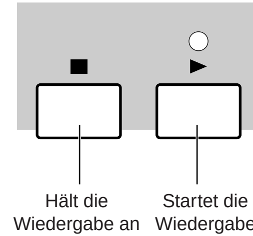
Song-Spur-Status (ein/aus)

M Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

S Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an (Seite 180).

2 Wählen Sie einen Song aus.

3 Starten/Stoppen Sie die Song-Wiedergabe.



4 Nehmen Sie im oben gezeigten Display notwendige bzw. gewünschte Einstellungen vor (z.B. Transponierung, Tempo, Location, Ein/Aus-Status einzelner Tracks usw.).

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F2] bis [F6] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

6 Stellen Sie eine Song Scene ein.

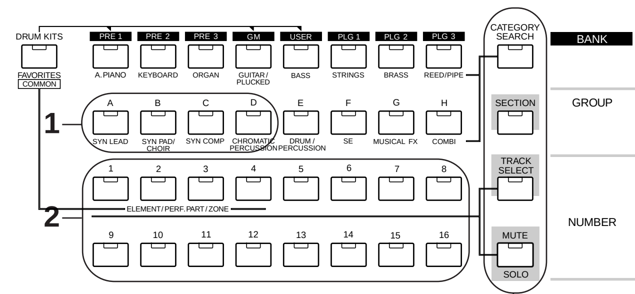
7 Wiederholen Sie nach Wunsch die Schritte 3 bis 6.

8 Drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste, um den Song Play-Modus zu verlassen.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 2, 4, 5 und 6 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 3 finden Sie im „Quick Start Guide" auf Seite 78.

Auswählen eines Songs

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 2 der oben beschriebenen Allgemeinen Vorgehensweise.



HINWEIS Die folgenden Erklärungen treffen nur dann zu, wenn diese vier Tasten nicht aktiviert sind.

1 Drücken Sie zur Auswahl einer Group (Gruppe) eine der [GROUP]-Tasten [A] bis [D].

HINWEIS In jeder Group sind 16 Song-Nummern enthalten. Durch Drücken der entsprechenden Buchstaben-Taste wird der erste Song der jeweiligen Group dieses Buchstabens ausgewählt. Beispiel: Drücken Sie die Taste [A], um Song 01, Taste [B], um Song 17 usw. auszuwählen. (Siehe nachfolgende Tabelle.)

2 Drücken Sie eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16], um einen Song auszuwählen, und kehren Sie zum Song Play-Display zurück.

● **Song-Nummern und die entsprechende Group/ Nummer**

Song-Nummer	Group	Nummer	Song-Nummer	Group	Nummer
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

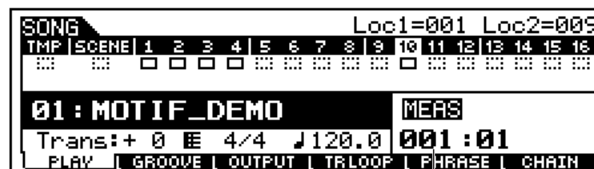
Sie können einen Song auch auswählen, indem Sie den Cursor auf die Song-Nummer positionieren und die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Data-Dial verwenden.

Location

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179.
Der Song Play-Modus verfügt über die hilfreiche Location-Funktion, mit der Sie zu von Ihnen angegebenen Teilen eines Songs gelangen können. Dadurch können Sie eine bestimmte Taktnummer im ausgewählten Song angeben und dann - entweder während der Wiedergabe des Songs oder wenn der Song gestoppt wurde - direkt zum angegebenen Takt springen. Es können zwei Locations angegeben werden.

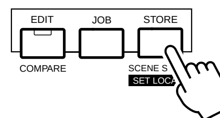
■ Angeben von Locations

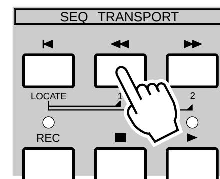
Wählen Sie im aufgezeichneten Song den gewünschten Takt (englisch: Measure) für die Location aus. (Markieren Sie „MEAS“, und verwenden Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Data-Dial.) Halten Sie anschließend die Taste [SET LOCATE] gedrückt, und drücken Sie die Taste [◀◀], um Location 1 diesen Takt zuzuweisen. Mit der Taste [▶▶] weisen Sie Location 2 eine Taktnummer zu.



Geben Sie die zu registrierende Taktnummer (Measure) an.



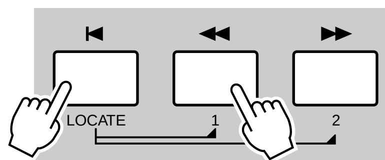




In diesem Beispiel wird der angegebene Takt als Location 1 registriert.
1. Die aktuellen Einstellungen für Location 1 und 2 werden oben rechts im Display angezeigt.

■ Springen zu einer zugewiesenen Location

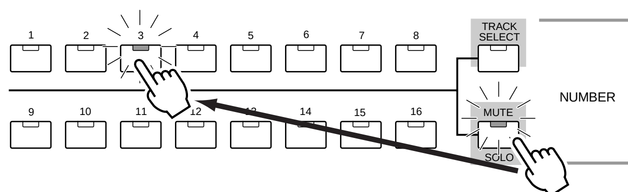
Sie können direkt zur zugewiesenen Location 1 oder 2 springen, indem Sie die Taste [LOCATE] gedrückt halten und gleichzeitig die Taste [◀◀] (für Location 1) oder [▶▶] (für Location 2) drücken.



Song Track Ein/Aus – Solo und Mute

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179.

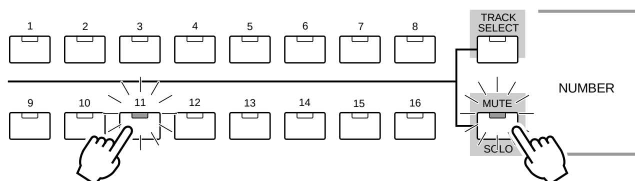
● **So können Sie einen Track stummschalten (mute)**



1 Drücken Sie die Taste [MUTE], so daß die LED der Taste aufleuchtet.

2 Drücken Sie eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16], um die Nummer des stummzuschaltenden Tracks auszuwählen.

● So können Sie einen Track auf Solo schalten

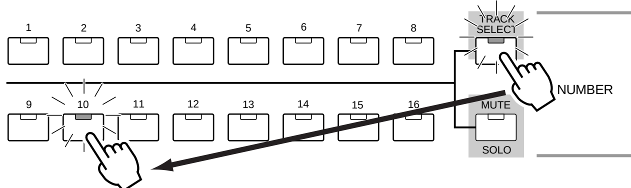


Halten Sie die Taste [MUTE] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16], um den entsprechenden Track auf Solo zu schalten.

Nachdem Sie einen Track auf Solo geschaltet haben, blinkt die Taste [MUTE], um anzuzeigen, daß die Solo-Funktion aktiv ist. Während Solo aktiv ist, können Sie den Solo-Track wechseln, indem Sie einfach auf die entsprechende [NUMBER]-Taste [1] bis [16] drücken. Um die Solo-Funktion zu deaktivieren, drücken Sie nochmals die [MUTE]-Taste.

Auswählen des Song Tracks

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179.
Um die Songdaten bearbeiten zu können, müssen Sie einen Track für die Bearbeitung auswählen.
Drücken Sie die Taste [TRACK SELECT] (die LED der Taste leuchtet). Drücken Sie nun eine der [NUMBER]-Tasten [1] bis [16], um den zu bearbeitenden Track auszuwählen.



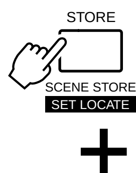
HINWEIS Durch das Auswählen eines anderen Songs wird Track 1 ausgewählt.

Song Scene

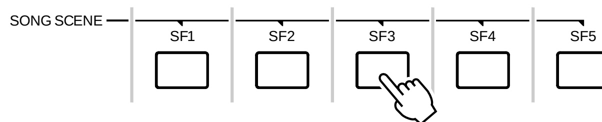
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179.
Mit Hilfe der leistungsstarken Song Scene-Funktion können Sie fünf verschiedene „Momentaufnahmen" wichtiger Song-Parameter speichern - einschließlich Transponierung, Tempo, Status der Track-Stummschaltung und Einstellungen der grundlegenden Sound/Mixing-Controller (sämtliche Parametereinstellungen, die mit den Drehreglern und den Schiebereglern (Sliders) vorgenommen werden können).

HINWEIS Die Song Scene-Einstellungen können unabhängig für jeden einzelnen Song vorgenommen werden.

● Speichern der Song Scene

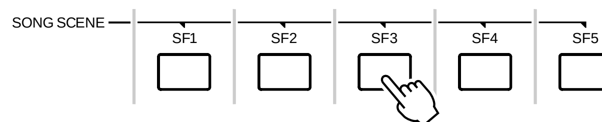


Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen für die Song Scene vorgenommen haben, halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann eine der [SONG SCENE]-Tasten [SF1] bis [SF5].



● Wiederaufrufen der Song Scene

Drücken Sie einfach eine der Tasten [SF1] bis [SF5], um die Einstellungen wieder aufzurufen.



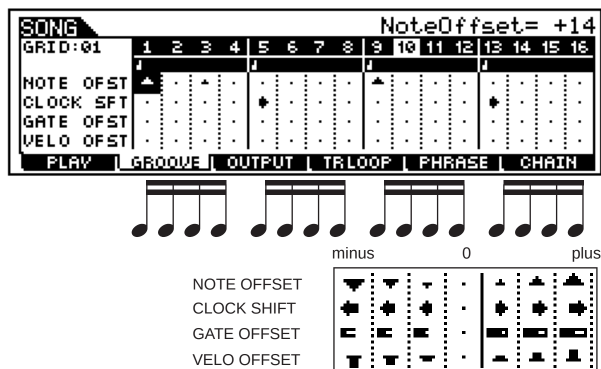
Eine der nützlichen Vorteile der Song Scene besteht darin, daß Sie direkt und automatisch Parametereinstellungen vornehmen können, die normalerweise ein Betätigen vieler Tasten oder Regler erfordern. Nutzen Sie diese Funktion, um während der Aufnahme oder der Wiedergabe eines Songs unverzüglich Änderungen der Einstellungen vorzunehmen.

Bearbeitung eines Songs im Song Play-Modus

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179.
Im Song Play-Modus können Sie eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge am ausgewählten Song durchführen. Für detailliertere und umfassendere Bearbeitungsvorgänge nutzen Sie den Song Edit-Modus und den Song Mixing-Modus.

● [F2] Song Play Groove

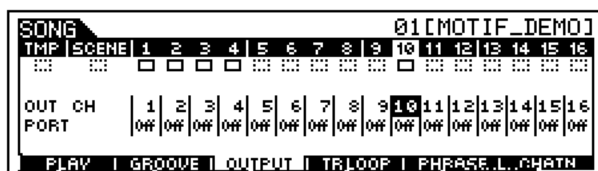
Mit der Grid Groove-Funktion können Sie mit Hilfe eines eintaktigen Sechzehntelnoten-Rasters Tonhöhe, Timing, Länge und Velocity von Noten eines Tracks einstellen, um „Grooves“ zu erstellen, die durch eine exakte Sequencerprogrammierung nicht erzielt werden können. Die Grid Groove-Funktion beeinflußt die Wiedergabe des Songs, ohne die Sequencedaten wirklich zu ändern.



- **NOTE OFFSET**
  Erhöht oder verringert die Tonhöhe der Note(n) des ausgewählten Rasters in Halbtönen.
  ❑ Wertebereich 99 ~ +99
- **CLOCK SHIFT**
  Verschiebt (englisch: Shift) das Timing der Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten nach vorn oder nach hinten.
  ❑ Wertebereich 120 ~ +120
- **GATE OFFSET (Gate Time Offset)**
  Verlängert oder verkürzt die Note(n) des ausgewählten Rasters in Clock-Schritten.
  ❑ Wertebereich 120 ~ +120
- **VELO OFFSET (Velocity Offset)**
  Erhöht oder verringert die Velocity der Note(n) des ausgewählten Rasters.
  ❑ Wertebereich 127 ~ +127

● [F3] Song Play Output Channel

In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal für jeden der 16 Tracks einstellen und bestimmen, an welchen MIDI-Port die Trackdaten gesendet werden.



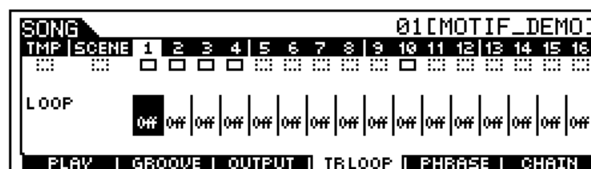
- **OUT CH (Output Channel)**
  Bestimmt den MIDI-Sendekanal der jeweiligen Tracks. Tracks, die auf „Off" eingestellt sind, erklingen nicht.
  ❑ Einstellungen off, 01 ~ 16

  HINWEIS Im Song/Pattern-Modus werden die durch Betätigung der Tastatur/Regler/Räder erzeugten MIDI-Daten über den MIDI-Sendekanal des zur Zeit ausgewählten Tracks an die Klangerzeugung oder an externe MIDI-Geräte gesendet.
- **Port**
  Bestimmt den MIDI-Port für den entsprechenden Track. Dies ist hilfreich, um in einem umfangreichen MIDI-Setup Daten über mehrere MIDI-Ports an externe Klangerzeuger zu senden. Beachten Sie, daß dieser Parameter nur für Tracks eingestellt werden kann, die Plug-In-Parts 1 - 3 (bei installierten Single Part-Boards) oder Plug-In-Parts 17 - 32 (bei installierten Multi-Part-Boards) zugewiesen sind. Tracks, die interne Klangerzeuger-Parts des MOTIF verwenden, werden automatisch fest auf Port 1 gelegt.
  ❑ Einstellungen off, 01 ~ 03

HINWEIS Portdaten können nur über den USB-Anschluß ausgegeben werden. Über den MIDI OUT-Anschluß werden keine Portdaten gesendet, auch wenn für den entsprechenden Track eine Portnummer eingestellt wurde.

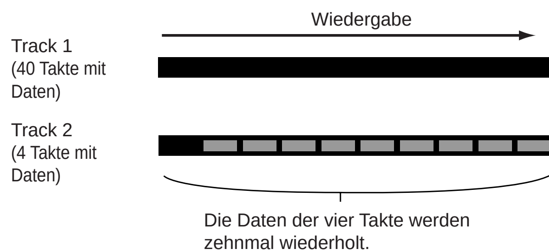
● [F4] Song Play Track Loop

In diesem Display können Sie bestimmen, ob die Daten des ausgewählten Tracks während der Wiedergabe als Loop wiedergegeben werden. Loops sind eine effektive Möglichkeit, kurze Patterns und Phrasen während des gesamten Songs zu wiederholen.



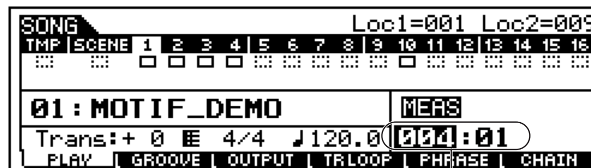
❑ Einstellungen on, off

Im folgenden Beispiel wurde ein Song mit 40 Takten aufgezeichnet. Track 1 wurde auf eine normale Wiedergabe der 40 Takte eingestellt. Track 2 wurde auf Loop gestellt und wird sich wiederholen bis die Taste [■] gedrückt wird.



Wenn Sie Loop auf „on" stellen, können Sie den zu wiederholenden Bereich bestimmen. (Es kann nur der Endpunkt bestimmt werden, der Startpunkt der wiederholten Wiedergabe ist fest auf den Anfang des Songs eingestellt.) Beachten Sie, daß nach dem Einstellen dieses Parameters auf „on" der nicht wiederholte Part (alles hinter dem Endpunkt) gelöscht wird.

1 Drücken Sie [F1], um das Song Play-Display aufzurufen. Wechseln Sie vom aktuellen Takt auf den Takt, welcher der letzte Takt der zu wiederholenden Wiedergabe sein soll.



In diesem Beispiel, verwenden Sie „004".

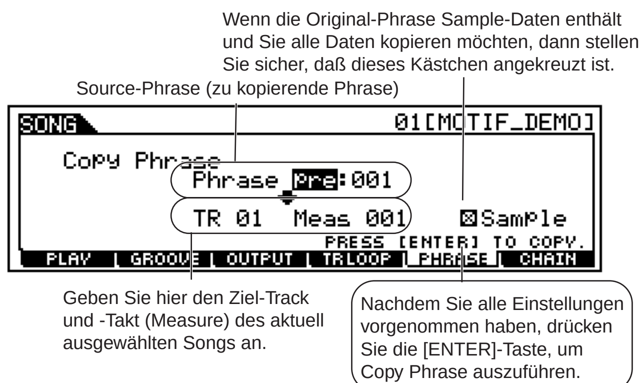
2 Drücken Sie [F4], um das Track Loop-Display aufzurufen, und positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Track.

3 Stellen Sie den Loop-Parameter für den Track mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial auf „on". (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

4 Drücken Sie die Taste [INC/YES]. Loop wird auf „on" gestellt, und der nicht wiederholte Part hinter dem angegebenen Takt wird gelöscht.

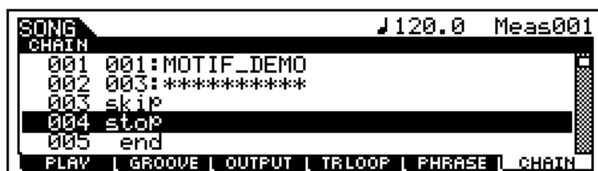
● [F5] Song Play Copy Phrase

Sie können die Daten eines Pattern Tracks (Phrase) in einen Song Track kopieren (englisch: Copy). Außerdem können Sie die Preset Phrase kopieren, die nicht mit der Patch-Funktion (Seite 219) dem Pattern zugeordnet wurde.



● [F6] Song Play Chain Play/Edit

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Songs für eine automatische Wiedergabe in einer „Kette" (englisch: Chain) hintereinander anordnen. Dies ist besonders bei Live-Auftritten hilfreich, indem Sie Ihre Songs automatisch auf „Jukebox"-Weise im Hintergrund spielen lassen können und dazu Ihre Performance darbieten. Markieren Sie den gewünschten Punkt in der Chain, und stellen Sie anschließend mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Data-Dial die gewünschte Song-Nummer oder den (unten beschriebenen) gewünschten Parameter ein. Im MOTIF können Sie eine Song Chain erstellen.



Im folgenden werden die zusätzlich zur Song-Nummer einstellbaren Parameter erläutert.

- **skip**
  Ignoriert die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.
- **stop**
  Stoppt die Wiedergabe der Song Chain an der Chain-Nummer. Sie können die Wiedergabe der Song Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Taste [▶] drücken.
- **end**
  Kennzeichnet das Ende der Song Chain.

Song Record-Modus

Quick Start Guide auf Seite 110

In diesem Modus können Sie mit Hilfe des Sequencers Ihr Spiel auf der Tastatur in Echtzeit auf die einzelnen Tracks eines User Songs aufzeichnen.

HINWEIS Detaillierte Informationen über Aufnahmemethoden finden Sie auf Seite 53.

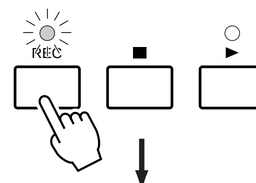
◆Allgemeine Vorgehensweise

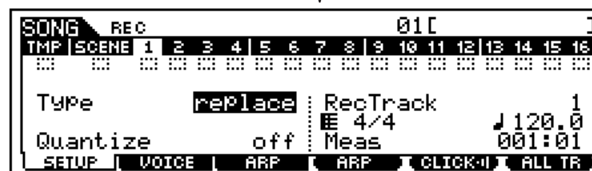
Grundlegender Aufbau auf Seite 53

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den aufzunehmenden User Song aus.

2 Stellen Sie gegebenenfalls eine Song Scene ein (Seite 115).

3 Drücken Sie die Taste [REC], um in den Song Record-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.) Es wird das hier dargestellte Song Record Setup-Display angezeigt.





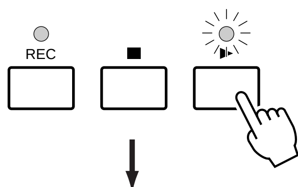
4 Stellen Sie die Grundparameter für die Aufnahme ein (z.B. Aufnahmeart, Track, Tempo usw.).

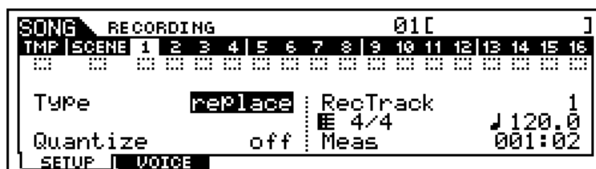
HINWEIS Beachten Sie, daß die Taktart im Song Play-Display eingestellt werden kann. Siehe Seite 179.

5 Wechseln Sie durch Drücken der Tasten [F2] und [F3] das Display, und stellen Sie die verschiedenen Parameter für die Aufnahme ein.

HINWEIS Ihr Spiel auf der Tastatur und mit den Controllern (Knobs, Pitch Bend-Rad, Modulationsrad usw.) wird auf die Tracks 1 bis 16 aufgenommen. Der Tempo-Track („TMP") wird für die Aufnahme von Tempowechseln genutzt, wohingegen der Scene-Track für Änderungen der Song Scene-Nummern und der Track Mute-Einstellungen vorgesehen ist.

6 Drücken Sie die Taste [▶], um die Aufnahme zu starten.
- Falls in Schritt 4 eine der Echtzeit-Aufnahmemethoden (jede Einstellung außer „step") ausgewählt wurde, wird Ihr Spiel auf der Tastatur und mit den Controllern automatisch aufgenommen.
- Wenn in Schritt 4 „step" ausgewählt wurde, stellen Sie Ihre Aufnahme zusammen, indem Sie schrittweise Note für Note eingeben.





HINWEIS MIDI-Events der am MOTIF angeschlossenen externen MIDI-Geräte können auf die Tracks 1 bis 16 aufgenommen werden.

7 Nach Beendigung Ihres Spiels (bei Echtzeit-Aufnahmen) oder nach Beendigung der Step-Aufnahme drücken Sie die Taste [■], um die Aufnahme zu stoppen.

8 Nehmen Sie gegebenenfalls weitere Tracks auf. Wiederholen Sie nach Wunsch die Schritte 3 bis 7.

9 Drücken Sie die Taste [▶], um die soeben erzeugte Aufnahme zu hören.

10 Speichern Sie die aufgenommenen Daten auf eine Speicherkarte oder auf ein an den MOTIF angeschlossenes SCSI-Gerät.

⚠ VORSICHT

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 64). Da die im DRAM enthaltenen Daten durch das Ausschalten der Stromversorgung verlorengehen, sollten Sie die im DRAM vorhandenen Daten in jedem Falle auf eine Speicherkarte oder auf ein externes SCSI-Gerät speichern, bevor Sie den MOTIF ausschalten.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 4 bis 7 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 10 finden Sie unter „File-Modus“ auf Seite 266.

HINWEIS Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Aufnahme von MIDI-Daten (Erstellen von MIDI Tracks). Anleitungen für die Aufnahme von Audiodaten (Erstellen von Sample Tracks) finden Sie unter „Sampling-Modus“ auf Seite 233.

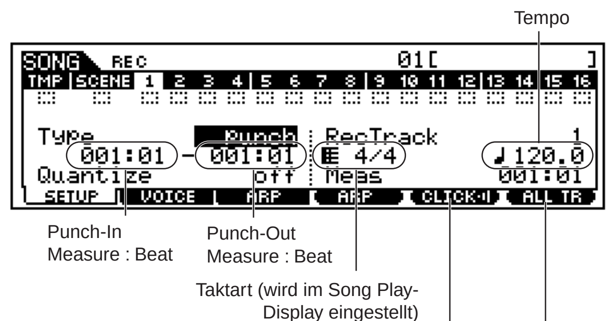
Einstellungen vor der Aufnahme

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 4 bis 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 183.

● [F1] Song Record Setup

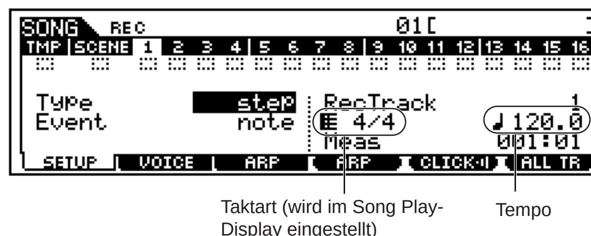
Grundlegender Aufbau auf Seite 51

Wenn die Aufnahmeart (Type) nicht auf „step“ eingestellt ist:



HINWEIS „Punch-In Measure : Beat“ und „Punch-Out Measure : Beat“ stehen zur Verfügung, wenn die Aufnahmeart (Type) auf „Punch“ eingestellt ist.

Wenn die Aufnahmeart (Type) auf „step“ eingestellt ist:



- **Type (Aufnahmeart)**

  Bestimmt die Methode der Aufnahme.

  ❏ Einstellungen:

  RecTrack ist auf 1 ~ 16 eingestellt:
  replace, overdub, punch, step

  RecTrack ist auf „tempo“ eingestellt:
  replace, punch, step

  RecTrack ist auf „scene“ eingestellt:
  replace, punch

  RecTrack ist auf „multi“ eingestellt:
  replace, overdub, punch

  HINWEIS Wenn „punch“ ausgewählt ist, erscheinen die Parameter Punch-In Measure : Beat und Punch-Out Measure : Beat im Display. Diese Parameter sollten auch eingestellt werden.

  HINWEIS Wenn „step“ ausgewählt ist, sollten Sie den einzugebenen Event-Typ angeben.

- **Quantize**

  Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Type nicht auf „step“ eingestellt ist. Die Aufnahmequantisierung (englisch: Quantize) verbessert direkt während der Aufnahme das Timing der Noten, die nicht exakt auf dem Beat liegen.

❏ Einstellungen: off, 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Noten-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achtelnoten-Triole), 240 (Achtelnote), 320 (Viertelnoten-Triole), 480 (Viertelnote)

- **Event**
  Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn Type auf „step“ eingestellt ist. Hier können Sie den einzugebenden Event-Typ angeben.
  ❏ Einstellungen: note, p.bend (Pitch Bend), CC#000 ~ #119 (Control Change)

- **RecTrack**
  Bestimmt den aufzunehmenden Track.
  Durch Drücken der Taste [F6] können Sie zwischen den Aufnahmearten Single Track (es wird auf einem Track aufgezeichnet) und All Track (es wird auf allen Tracks aufgezeichnet) wechseln.
  ❏ Einstellungen: tempo, scene, 1 ~ 16, multi

- **Tempo**
  Bestimmt das Song-Tempo.
  ❏ Wertebereich: 001.0 ~ 300.0

Song-Aufnahme

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 6 und 7 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 183, Seite 184.

■ Echtzeitaufnahme

Siehe „Quick Start Guide“ auf Seite 110.

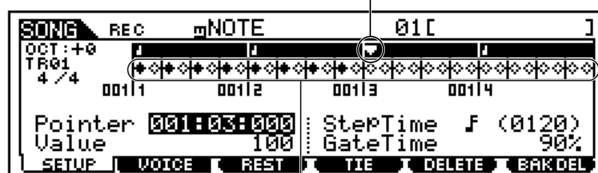
■ Step-Recording

Wenn Sie in der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 183 in Schritt 6 die Taste [▶] drücken, erscheint das folgende Display, und Sie können die angegebenen Events einzeln nacheinander eingeben.

● Eingeben von Noten-Events

Wenn das einzugebende Event auf „note“ gestellt ist, können Sie Noten-Events einzeln nacheinander eingeben.

Zeigt die aktuelle Position des Pointers an.



Beat-Darstellung

- **Beat-Darstellung**
  In dieser Darstellung werden die Noten während des Step-Recordings „plaziert“. Bei einem 4/4-Takt ist die Darstellung in vier Beats (ein Measure – englisch für: Takt) unterteilt. Jeder diamantförmige Marker im Display stellt einen 32tel-Beat dar (jeder Viertelnoten-Bereich ist in acht 32tel-Beats unterteilt).
  Beispiel: Wenn das folgende Rhythmus-Patttern „ ♩ ♩ ♫ ♫ “ im 4/4-Takt eingegeben wird, sieht die Darstellung wie folgt aus.

- **Pointer**
  Bestimmt die Eingabeposition der Daten.
  Der dreieckige Pointer über der Beat-Darstellung zeigt die Position der Dateneingabe an.
  Sie können den Pointer mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial nach links und nach rechts verschieben.

- **Value**
  Wenn das einzugebende Event auf „Note“ gestellt ist, gibt dieser Wert die Velocity an, mit der die Note eingegeben wird.
  ❏ Einstellungen:
  001 ~ 127
  Der eingestellte Wert (1 ~ 127) entspricht dem eingegebenen Wert für die MIDI-Velocity.

  RND1 ~ RND4
  Wenn eine dieser Einstellungen ausgewählt ist, wird ein zufälliger (englisch: Random) Wert für die Velocity eingegeben.

- **StepTime**
  Die „Länge“ des aktuellen Steps für die nächste einzugebende Note. Hierdurch wird bestimmt, zu welcher Position der Pointer nach der Eingabe der Note vorrückt.
  ❏ Einstellungen:

0001~0059	32stel-Note
	16tel-Note triolisch
	16tel-Note
	Achtelnote triolisch
	Achtelnote
	Viertelnote triolisch
	Viertelnote
	Halbe Note
	Ganze Note

- **GateTime**
  Bestimmt die Gate Time der einzugebenden Note, um Legatos, Staccato-Noten usw. zu erzeugen.
  Die Gate Time bestimmt die tatsächliche Länge oder Zeitdauer der Note. Für dieselbe Viertelnote ergibt eine lange Gate Time ein Legato, während eine kurze Gate Time einen Staccato-Effekt hervorruft.
  Die Gate Time wird als Prozentwert der Step Time angegeben.
  Eine Einstellung von 50 % ergibt einen Staccato-Sound, Werte zwischen 80 % und 90 % ergeben eine normale Notenlänge und ein Wert von 99 % erzeugt ein Legato.
  ❏ Wertebereich: 001 % ~ 200 %

● [F3] REST

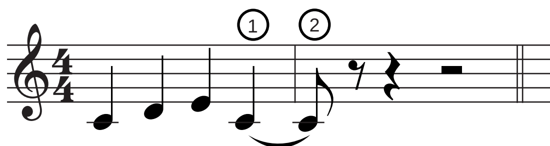
Drücken Sie [F3], um eine Pause (englisch: Rest) mit der Länge der vorgegebenen Step Time einzugeben. Der Pointer wird anschließend zur nächsten Position für die Dateneingabe verschoben. Pausen werden im Display nicht dargestellt.

HINWEIS Es gibt keine eigentlichen Daten, die Pausen im MIDI-Sequencer darstellen. Wenn eine „Pause“ eingegeben wird, verschiebt sich der Pointer einfach zur nächsten Position für die Dateneingabe – wodurch eine Pause entsteht.

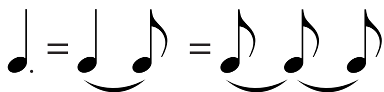
● [F4] TIE

Wenn die Taste [F4] gedrückt wird, um einen Bindebogen (englisch: Tie) einzugeben, wird die vorhergehende Note auf die volle Step Time verlängert. Beispiel: In der folgenden Phrase wird die Note ① mit einer Step Time einer Viertelnote eingegeben. Wenn die Step Time anschließend auf eine Achtelnote geändert und die Taste [F4] gedrückt wird, wird Note ② eingegeben.

Referenz Song-Modus



Mit Hilfe der TIE-Funktion können auch punktierte Noten eingegeben werden. Um z.B. eine punktierte Viertelnote zu erzeugen, stellen Sie die Step Time auf eine Achtelnote ein, und drücken Sie anschließend zweimal auf [F4].



● [F5] DELETE

Drücken Sie diese Taste, um die Noten-Events an der aktuellen Cursorposition zu entfernen (englisch: Delete).

● [F6] BCK DEL

Verschiebt den Pointer um einen Step zurück und entfernt sämtliche Noten an dieser Position.

HINWEIS Versehentlich eingegebene Noten können direkt nach der Eingabe (vor dem Ändern des Wertes für die Step Time) durch Drücken von [F6] wieder entfernt werden.

● Eingeben anderer Events

Bei der Eingabe von Nicht-Noten-Events (wie z.B. Control Change-Events) sieht das Display grundlegend genauso aus wie bei der Eingabe von Noten-Events.



Die TIE-Funktion steht nicht für Events zur Verfügung, die keine Noten sind.

Die folgenden Erläuterungen gelten für Nicht-Noten-Events.

- **Value**

Wenn es sich bei dem einzugebenden Event nicht um eine „Note" handelt, wird hier der Wert des angegebenen Events eingestellt.

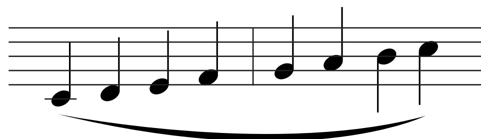
❑ Wertebereich:
Falls als Event „p.bend" eingestellt ist:
- 8192 ~ + 8191

Falls als Event „CC #001 ~ 119" (Control Change) eingestellt ist:
000 ~ 127

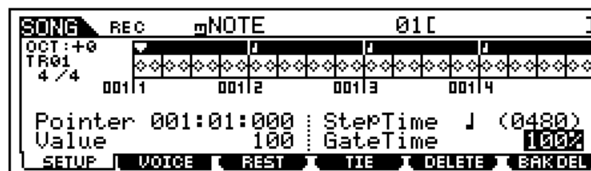
Falls als Event „tempo" eingestellt ist (RecTrack ist auf „tempo" eingestellt):
001 ~ 300

◆ Beispiele für das Step-Recording

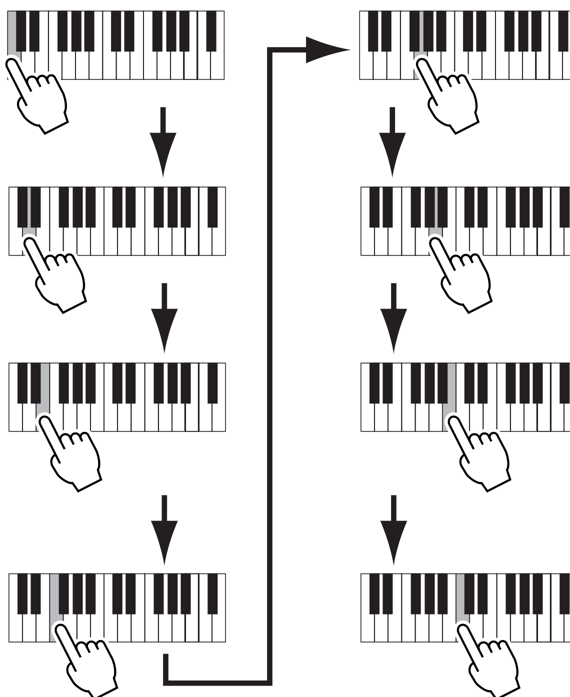
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 6 und 7 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 183, Seite 184.
In diesem Abschnitt wird an Hand von drei speziellen Beispielen das Step-Recording von Noten erläutert.



1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein. Hier stellen wir die Step Time auf ♩ (480), um Viertelnoten einzugeben, und als Gate Time stellen wir 100 % ein, damit die Noten legato gespielt werden.

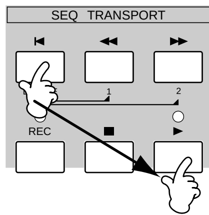


2 Spielen Sie der Reihe nach die Tasten C, D, E, F, G, A, H und C.

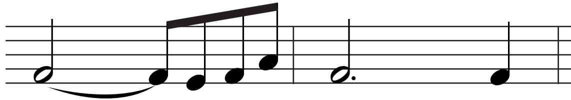


Bei jedem Betätigen und Loslassen einer Taste bewegt sich der Pointer um einen Step nach vorn, und die gespielte Note wird aufgezeichnet.

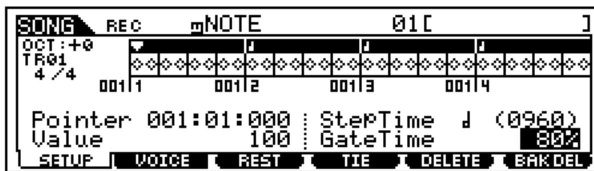
3 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [▶], um die soeben in den Schritten 1 und 2 aufgenommenen Noten zu hören.



● Beispiel 2 (Verwenden der TIE-Funktion)



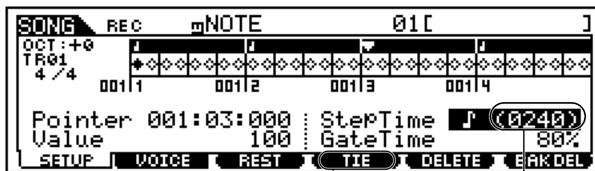
1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein. Da die erste Note eine halbe Note ist, stellen Sie die Step Time auf 𝅗𝅥 (960) und die Gate Time auf 80 % ein, da die Noten nicht legato erklingen sollen.



2 Geben Sie die erste Note (F) ein.

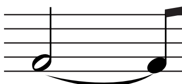


(1) Drücken Sie kurz das F.



(2) Ändern Sie diesen Wert auf 240, da die nächste Note eine Achtel ist.

(3) Drücken Sie die Taste [F4], um die beiden F-Noten (die Halbe und die Achtel) miteinander zu binden.



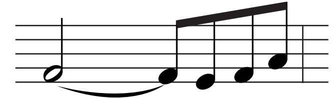
3 Geben Sie die nachfolgenden Achtelnoten ein.

Lassen Sie die Einstellungen im Display für die verbleibenden Noten in diesem Takt unverändert, und drücken Sie (wie unten dargestellt) nacheinander die einzelnen Tasten.







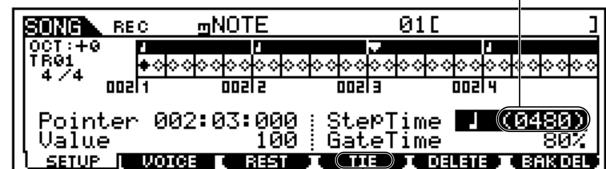


4 Folgen Sie den unten angegebenen Anleitungen, um die nächstfolgende punktierte halbe Note einzugeben.
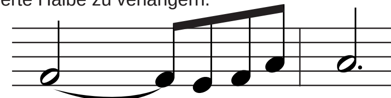


(2) Drücken Sie kurz das A.

(1) Ändern Sie diesen Wert auf

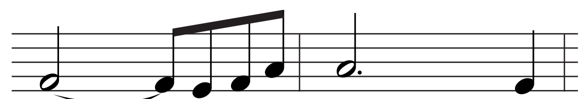


(3) Drücken Sie die Taste [F4] zweimal, um die Viertelnote auf eine punktierte Halbe zu verlängern.



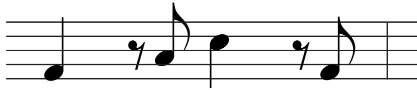
5 Geben Sie die letzte Viertelnote ein, indem Sie die Taste F drücken und loslassen.





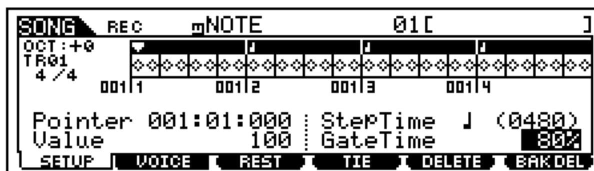
6 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [▶], um die soeben in den Schritten 1 bis 5 aufgenommenen Noten zu hören.

● Beispiel 3 (Verwenden der REST-Funktion)

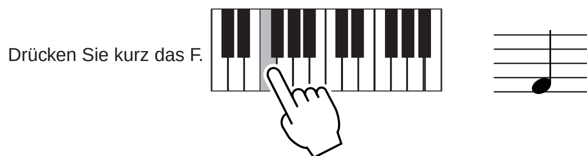


1 Stellen Sie die Parameter wie unten dargestellt ein.

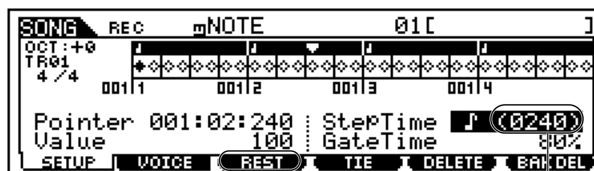
Stellen Sie die Step Time auf ♩ (480) und die Gate Time auf 80 % ein.



2 Geben Sie die erste Note (F) ein.

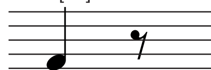


3 Geben Sie die nächste Achtel-Pause ein, indem Sie die folgenden Anleitungen ausführen.
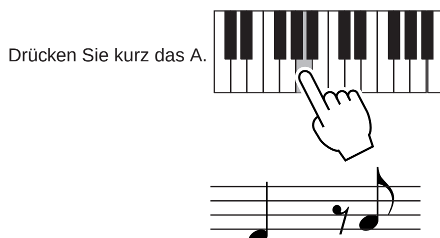


(2) Geben Sie eine Achtel-Pause ein, indem Sie die Taste [F3] drücken.

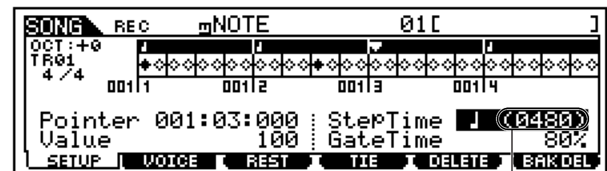
(1) Ändern Sie diesen Wert auf 240, da der Pausenwert genauso groß ist wie der einer Achtelnote.



4 Geben Sie die nachfolgende Achtelnote (A) ein.

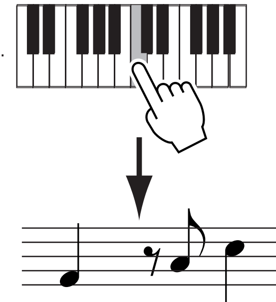


5 Geben Sie die nächste Viertelnote (C) ein, indem Sie die folgenden Anleitungen ausführen.
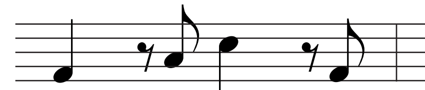


(1) Ändern Sie diesen Wert auf 480, da die nächste Note eine Viertelnote ist.
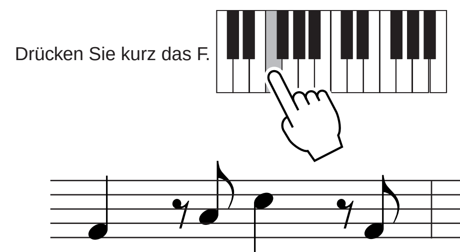
(2) Drücken Sie kurz das C.



6 Geben Sie die nächste Achtel-Pause auf die gleiche Weise wie in Schritt 3 ein.



7 Geben Sie die letzte Achtelnote (F) ein.



8 Verschieben Sie den Pointer an die erste Position (den Anfang) des Songs, und drücken Sie die Taste [▶], um die soeben in den Schritten 1 bis 7 aufgenommenen Noten zu hören.

● [F2] Song Record Voice

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter der Voice für den ausgewählten Track einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die Klangerzeuger-Parts, deren MIDI-Empfangskanäle dem MIDI-Sendekanal des Song Tracks entsprechen.



• **Voice**
Bestimmt die Voice für den ausgewählten Track.
Sie können eine Voice mit Hilfe der Tasten [BANK], [GROUP], [NUMBER] oder der Category Search-Funktion auswählen (Seite 124). Sie können auch eine Sample Voice auswählen (Seite 58).

• **Volume**
Bestimmt die Lautstärke (englisch: Volume) des Sounds für den ausgewählten Track.
❑ Wertebereich 0 ~ 127

• **Pan**
Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Tracks.
❑ Wertebereich L63 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

• **InsEF (Insertion Effect Part Switch)**
Bestimmt, ob der Insertion Effect (Seite 39) für den ausgewählten Track aktiviert („on") oder deaktiviert („off") ist.
❑ Einstellungen on, off

● [F3] Song Record Arpeggio

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter zum Arpeggio für den ausgewählten Track einstellen.



Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabedaten aufgezeichnet werden sollen. (Drücken Sie die Taste [F4].)

• **Bank**
Bestimmt die Arpeggio-Bank. Detaillierte Informationen finden Sie auf Seite 55.
❑ Einstellungen pre1, pre2, user

• **Type**
Bestimmt den Arpeggio-Typ. Die zwei Buchstaben vor dem Namen geben die Arpeggio-Category an. (Seite 55)

• **VelLimit (Velocity Limit)**
Bestimmt den niedrigsten und höchsten Velocity-Wert des Velocity-Bereichs für das Arpeggio. Während der Aufnahme können Sie mit diesem Parameter steuern, bei welchen Velocity-Werten das Arpeggio erklingt.
❑ Wertebereich 1 ~ 127

• **Switch**
Bestimmt als Schalter (englisch: Switch), ob das Arpeggio aktiviert oder deaktiviert ist. Mit Hilfe der Taste [ARPEGGIO ON/OFF] können Sie das Arpeggio auch vom Bedienfeld aus aktivieren oder deaktivieren.
❑ Einstellungen off, on

• **Hold**
Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe „gehalten" (englisch: Hold) wird oder nicht. Ist dieser Parameter aktiviert („on"), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis die nächsten Noten-Events empfangen werden.
❑ Einstellungen sync-off, off, on

• **PartSwitch**
Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabe für den Klangerzeuger-Part (Seite 55) aktiviert ist, der dem aufgenommenen Track entspricht.
❑ Einstellungen off, on

Song Edit-Modus

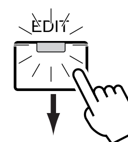
In diesem Modus verfügen Sie über umfassende und detallierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Song Tracks. MIDI-Events sind Meldungen (wie z.B. Note an/aus, Noten-Nummer, Program Change-Nummer usw.), aus denen die Daten eines aufgenommenen Songs bestehen.

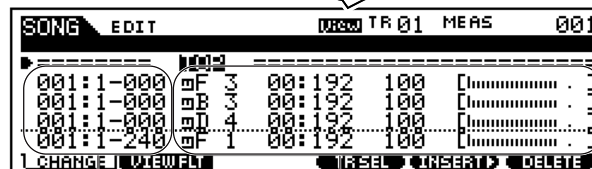
◆ Allgemeine Vorgehensweise

Bedienungsgrundlagen auf Seite 70

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den zu bearbeitenden User Song aus.

2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Song Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.) Es wird das hier dargestellte Song Event List-Display angezeigt.





001:1-000

Measure (Takt)
Beat (Schlag)
Clock (480 Clocks pro Viertelnote)

3 Hier können Sie die MIDI-Events nach Bedarf überprüfen, einfügen und entfernen. Falls Ihnen das Display zu unübersichtlich ist, können Sie mit dem View Filter bestimmte Event-Typen ausblenden. Drücken Sie einfach die Taste [F2], und wählen Sie die anzuzeigenden Event-Typen aus.

4 Nachdem Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie die [SONG]-Taste, um zum Song Play-Modus zurückzukehren.

5 Drücken Sie die Taste [▶], um die soeben bearbeiteten Daten zu hören.

6 Bearbeiten Sie bei Bedarf weitere Tracks. Wiederholen Sie nach Wunsch die Schritte 2 bis 5.

7 Speichern Sie nach dem Bearbeiten Ihre Songdaten im File-Modus auf eine Speicherkarte oder auf ein am MOTIF angeschlossenem SCSI-Gerät.

• Detaillierte Anleitungen zu Schritt 3 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
• Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „File-Modus" auf Seite 266.

Bearbeiten/Einfügen/Entfernen von Events

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 189.

■ Bearbeiten/Entfernen vorhandener Events

Um Daten in der Event List zu bearbeiten, markieren Sie das zu bearbeitende Event mit Hilfe der Oben/Unten-Cursortasten und den zu bearbeitenden Datentyp oder Parameter mit Hilfe der Links/Rechts-Cursortasten. Ändern Sie den Wert anschließend mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial nach Bedarf.
Das bearbeitete Event blinkt im Display. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die bearbeiteten Daten tatsächlich zu übernehmen (das Event blinkt nun nicht mehr). Um eine Bearbeitung abzubrechen, markieren Sie einfach eine andere Event-Position, ohne vorher die [ENTER]-Taste zu drücken. Drücken Sie die Taste [F6], um das Event der aktuellen Position zu entfernen.

Sie können das ausgewählte Event auch verschieben, indem Sie andere Werte für Measure, Beat und Clock eingeben.

Drücken Sie die Taste [F6], um das ausgewählte Event zu löschen.

■ Einfügen neuer Events

Um ein Event einzufügen, markieren Sie mit Hilfe der Oben/Unten-Cursortasten ein Event an der gewünschten Position im Track (Measure, Beat, Clock) - an dieser Position wird das neue Event eingefügt. Führen Sie anschließend die folgenden Schritte aus.

Drücken Sie die Taste [F1], um den Vorgang abzubrechen und zum Event List-Hauptdisplay zurückzukehren.

Drücken Sie die Taste [F5].

Drücken Sie die [ENTER]- Taste, um das Event tatsächlich einzufügen.

Einfügbare (bearbeitbare) MIDI-Events

Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf die MIDI-Events, welche in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 189 eingefügt (bearbeitet) werden können.
Die folgenden Displays werden durch Drücken der Taste [F5] in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 189 aufgerufen.

■ Note

Dies ist der gebräuchlichste und häufigste Datentyp - die einzelnen Noten eines Songs.

Noten-Name Gate Time Velocity

- **Noten-Name**
  Bestimmt den Noten-Namen oder die konkrete Tonhöhe auf der Tastatur.
  ❏ Wertebereich C-2 ~ G8
- **Gate Time (Beat : Clock)**
  Bestimmt die Länge oder die Zeitdauer einer Note in Beats und Clocks.
  ❏ Wertebereich 00:001 ~ 999:479
  HINWEIS Im MOTIF hat die Einheit „Clock" die Länge einer 1/480-Viertelnote.
- **Velocity**
  Bestimmt, wie stark die ausgewählte Note erklingt.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 127

■ Pitch Bend

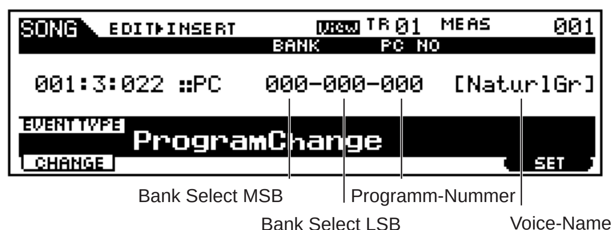
Durch derartige Events werden kontinuierliche Veränderungen der Tonhöhe bestimmt. Diese Events werden durch Betätigen des Pitch Bend-Rades erzeugt.

Data

- **Data**
  ❏ Wertebereich -8192 ~ +8191

■ Program Change

Diese Events bestimmen die ausgewählte Voice für die Notendaten. Beachten Sie, daß Program Change-Events an jeder beliebigen Stelle eines Song Tracks eingefügt werden können. Somit können Sie auch mitten im Song zwischen den Voices wechseln.



- **Bank Select MSB, LSB**
  Bestimmt die Voice Bank.
  ❏ Wertebereich *** ~ 127

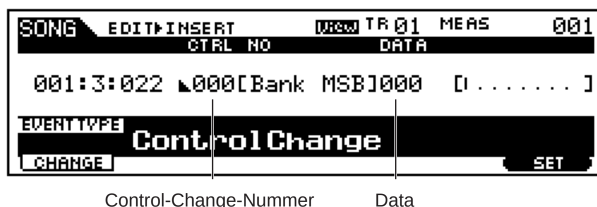
HINWEIS Bank Select MSB und LSB sind eigentlich Bestandteil der Control Change-Events (siehe unten). Da diese Events jedoch speziell zur Auswahl von Voices dienen, werden sie hier aufgeführt und erläutert.

- **Programm-Nummer**
  Bestimmt die Voice (der durch die oben beschriebenen Bank Select MSB- und LSB-Events ausgewählten Bank).
  ❏ Wertebereich 001 ~ 128

HINWEIS Eine vollständige Liste der verfügbaren Voice-Bänke und -Nummern finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.

■ Control Change

Diese Events steuern den Sound und bestimmte Parameter der Voice und werden normalerweise durch das Betätigen eines Controllers (wie z.B. des Modulationsrades, eines Knobs, eines Sliders oder eines Fußpedals) erzeugt/aufgenommen.



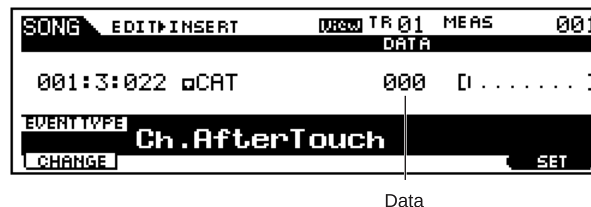
- **Control Change-Nummer**
  Bestimmt die Control Change-Nummer. (Siehe folgende Tabelle.)
  ❏ Wertebereich 000 ~ 127

Controller-Nummer	Funktion
001	Modulation Wheel
005	Portamento Time
007	Volume
010	Pan (Stereo position)
011	Expression
064	Sustain (Hold 1)
065	Portamento on/off
066	Sostenuto pedal on/off
067	Soft Pedal on/off
071	Harmonic Content (steuert Filter Resonance)
074	Brightness (steuert Filter Cutoff-Frequenz)
084	Portamento Source Note Number
120	All Sound Off

HINWEIS Einzelheiten zur Verwendung von Control Change-Nummern (einschließlich der oben erwähnten) finden Sie in der separaten Datenliste.

■ Channel Aftertouch (CAT)

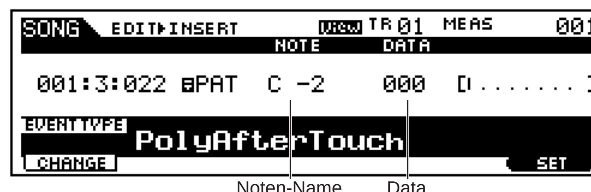
Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits gedrückt gehaltene Taste weiterer Druck ausgeübt wird.



- **Data**
  Dieser Wert repräsentiert die Stärke des zusätzlichen Drucks auf die Taste.
  ❏ Wertebereich 000 ~ 127

■ Polyphonic Aftertouch (PAT)

Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits gedrückt gehaltene Taste weiterer Druck ausgeübt wird. Im Gegensatz zum Channel Aftertouch wird dieses Event für jede einzelne gedrückte Taste separat aufgenommen und angewendet.

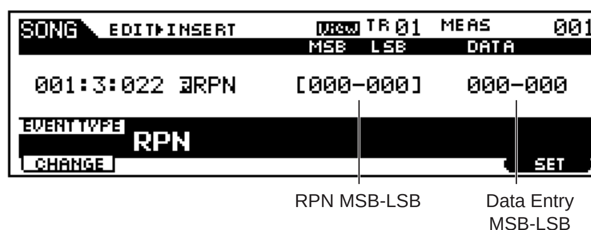


- **Noten-Name**
  Bestimmt, auf welche Taste der polyphone Aftertouch (englisch: Polyphonic Aftertouch) angewendet wird.
  ❏ Wertebereich C–2 ~ G8

- **Data**
  Dieser Wert repräsentiert die Stärke des zusätzlichen Drucks auf die Taste.
  ❏ Wertebereich 000 ~ 127

■ Registered Parameter Number (RPN)

Durch dieses Event werden Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert.
Mit Hilfe dieses Events können Part-Einstellungen wie z.B. die Pitch Bend Sensitivity oder Tuning eingestellt werden.
Eine vollständige Liste der verfügbaren RPN-Nummern und der zugehörigen Regler finden Sie unter MIDI-Datenformat in der separaten Datenliste.



Referenz Song-Modus

• **RPN MSB-LSB**

❏ Wertebereich 000 ~ 127

• **Data Entry MSB-LSB**

❏ Wertebereich 000 ~ 127

HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Control Change-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Data Entry MSB (6). Im MOTIF wurde der Typ Data Entry LSB (38) hinzugefügt. Die sich daraus ergebende Gruppe der Control Change-Events wird einheitlich in diesem Display bearbeitet. Eine vollständige Liste der verfügbaren RPN- und NRPN-Nummern und der zugehörigen Parameter finden Sie unter MIDI-Datenformat in der separaten Datenliste.

■ Non Registered Parameter Number (NRPN)

Durch dieses Event werden Parameterwerte der einzelnen Klangerzeuger-Parts geändert.
Mit Hilfe dieses Events können Voices über MIDI bearbeitet werden. Dadurch können Sie beispielsweise Filter- oder EG-Einstellungen bearbeiten oder die Tonhöhe und die Lautstärke jedes einzelnen Keys einer Drum Voice ändern.
Eine vollständige Liste der verfügbaren NRPN-Nummern und der zugehörigen Parameter finden Sie unter MIDI-Datenformat in der separaten Datenliste.

RPN MSB-LSB

Data Entry MSB-LSB

• **NRPN MSB-LSB**

❏ Wertebereich 000 ~ 127

• **Data Entry MSB-LSB**

❏ Wertebereich 000 ~ 127

HINWEIS Normalerweise werden drei Typen von Control Change-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Data Entry MSB (6). Die sich daraus ergebende Gruppe der Control Change-Events wird einheitlich in diesem Display bearbeitet. Eine vollständige Liste der verfügbaren RPN- und NRPN-Nummern und der zugehörigen Parameter finden Sie unter MIDI-Datenformat in der separaten Datenliste.

■ System Exclusive (Exc)

Dieser MIDI-Eventtyp wird zum Austausch von Daten genutzt, die speziell für ein bestimmtes Modell oder einen bestimmten Gerätetyp gelten.
Im Gegensatz zu sonstigen MIDI-Events sind diese Events vom Hersteller/Gerät abhängig und nicht mit anderen Geräten kompatibel.

Data

• **Data**

❏ Einstellungen 00 ~ 7F, F7 (Die Daten sind im Hexadezimalformat einzugeben).

Event View Filter

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 189.
Mit Hilfe des Event View Filters des MOTIF können Sie die Event-Typen auswählen, die im Event List-Display angezeigt werden sollen. Wenn Sie z.B. nur Noten-Events bearbeiten möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben „Note“ (siehe unten), damit in der Event List ausschließlich Noten-Events erscheinen.

Wenn das Kästchen ControlChange angekreuzt ist, können Sie hier die gewünschte Control-Change-Nummer eingeben.

Drücken Sie die Taste [F5], um alle Kästchen zu deaktivieren.

Drücken Sie die Taste [F6], um alle Kästchen zu aktivieren (anzukreuzen).

Song Job-Modus

Der Song Job-Modus enthält eine umfassende Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Song verändern können. Außerdem enthält dieser Modus eine Vielzahl hilfreicher Vorgänge wie z.B. das Kopieren und das Löschen von Daten. Die meisten dieser Vorgänge können für einen vollständigen Track oder für ausgewählte Taktbereiche eines Tracks ausgeführt werden.

◆Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den Song aus, auf den Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Song Job-Modus aufzurufen.

3 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F2] bis [F6] drücken.

4 Scrollen Sie mit Hilfe der Cursortasten zum gewünschten Job.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.

6 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

7 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

9 Falls Sie die in den oben aufgeführten Schritten vorgenommenen Änderungen rückgängig machen möchten, drücken Sie die Taste [F1] (um Undo/Redo aufzurufen), und führen Sie die Undo-Funktion aus.

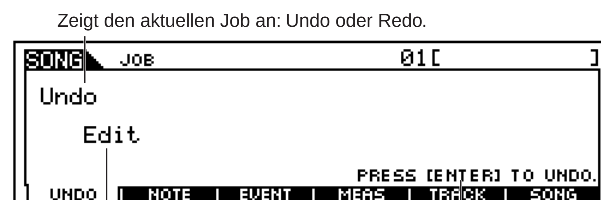
10 Drücken Sie die [SONG]-Taste, um den Song Job-Modus zu verlassen und zum Song Play-Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 3 bis 9 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

[F1] Undo/Redo

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 9 der Allgemeinen Vorgehensweise (siehe oben).
Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Patch-Session, in der letzten Bearbeitungs-Session oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verlorengegangene Daten wieder herstellen. Redo steht nur nach einem Undo zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

Zeigt den aktuellen Job an: Undo oder Redo.



Zeigt den Vorgang an, der durch Undo oder Redo aufgehoben bzw. wiederholt wird.

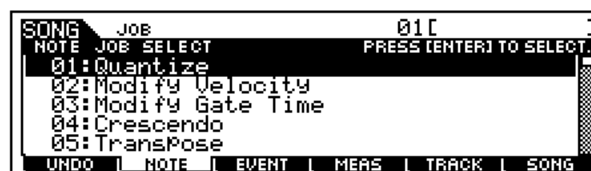
Drücken Sie zum Ausführen des Undo/Redo-Jobs die [ENTER]-Taste.

⚠VORSICHT

Undo/Redo kann für Vorgänge mit Sample Voices nicht verwendet werden.

[F2] Note Data Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise die Taste [F2], um die Note Data Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.

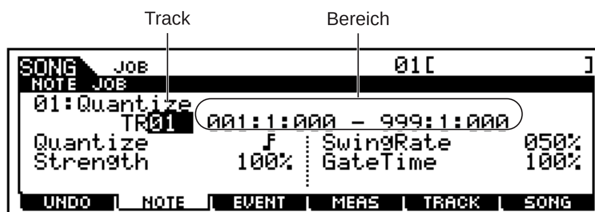


Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise (siehe oben).

HINWEIS Stellen Sie vor Ausführung des Note Data Jobs sicher, daß Sie den Track (01 ~ 16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock) angegeben haben, auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-01 Quantize

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events - dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Beat verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z.B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern.



• Quantize-Wert (Auflösung)

Bestimmt, an welchen Beats die Noten im ausgewählten Track ausgerichtet werden.

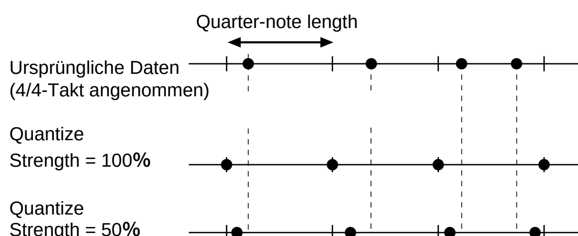
❏ Einstellungen

32stel-Note
16tel-Note triolisch
16tel-Note
Achtelnote triolisch
Achtelnote
Viertelnote triolisch
Viertelnote
16tel-Note + 16tel-Note triolisch
Achtelnote + Achtelnote triolisch

• Strength

Dieser Wert bestimmt, mit welcher Stärke (englisch: Strength) die Noten-Events zum nächstliegenden Quantize-Beat verschoben werden.
Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing.
Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

❏ Wertebereich 000 % ~ 100 %



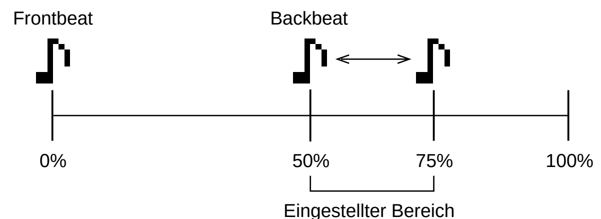
• SwingRate

Verzögert Noten an geradzahligen Beats (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen.
Wenn z.B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Beat des Taktes eine Verzögerung.
Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, erfolgt für die jeweils letzte Note der Triolen eine Verzögerung.
Wenn der Quantize-Wert oder beträgt, werden geradzahlige oder Beats verzögert.

❏ Einstellungen Siehe unten.

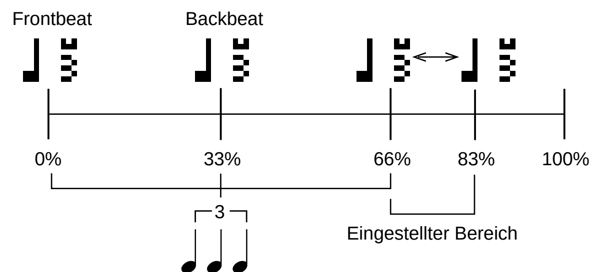
Bei einem Quantize-Wert von :50 % ~ 75 %

Eine Einstellung von 100 % entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantize-Wertes. Eine Einstellung von 50 % erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51 % verstärken den Swing, wobei 75 % der Verzögerung einer punktierten Note entspricht.



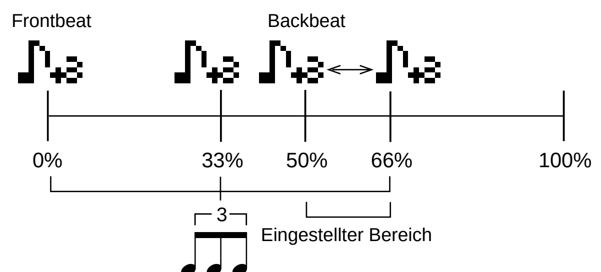
Bei einem Quantize-Wert von :66 % ~ 83 %

Eine Einstellung von 100 % entspricht der dreifachen Länge des angegebenen Quantize-Wertes. Eine Einstellung von 66 % erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 67 % verstärken den Swing, wobei 83 % der Verzögerung einer Sextole entspricht.



Bei einem Quantize-Wert von :50 % ~ 66 %

Eine Einstellung von 100 % entspricht der doppelten Länge eines d oder einer d-Note. Eine Einstellung von 50 % erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51 % verstärken den Swing, wobei 66 % der Verzögerung einer Triole entspricht.



HINWEIS Falls ein von 100 % verschiedener Swing-Wert dazu führt, daß Noten hinter anderen Nicht-Swing-Noten positioniert werden, erfolgt für die letzteren Noten eine entsprechende Verzögerung.

• GateTime

Bestimmt die Gate Time (die Länge oder Zeitdauer einer Note) der geradzahligen Backbeat-Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken.
Wenn als Quantize-Wert eine Triole verwendet wird, erfolgt für die Gate Time der jeweils letzten Note der Triolen eine Angleichung.
Wenn der Quantize-Wert oder beträgt, wird die Gate-Zeit geradzahliger oder Beats angeglichen.
Bei einer Einstellung von 100 % bleibt die ursprüngliche Gate Time unverändert. Falls der Wert einer angeglichenen Gate Time kleiner als 1 ist, wird der Wert vom MOTIF auf 1 gesetzt.

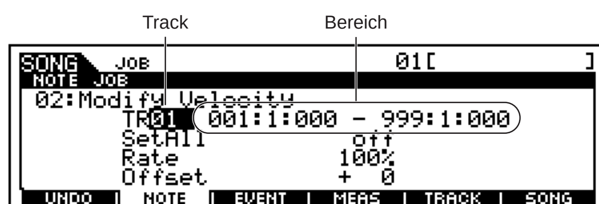
❏ Wertebereich 000 % ~ 200 %

● [F2]-02 Modify Velocity

Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Lautstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern.
Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:

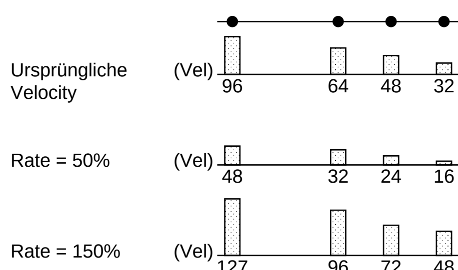
Geänderte Velocity
= (ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset.

Falls das Ergebnis gleich 0 oder kleiner ist, wird der Wert auf 1 gesetzt. Falls das Ergebnis größer als 127 ist, wird der Wert auf 127 gesetzt.

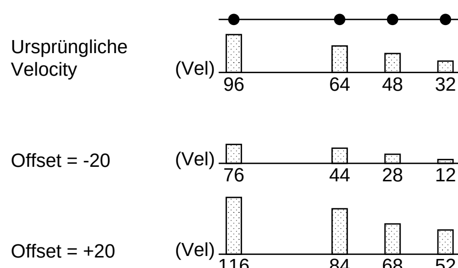


- **Set All**
  Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert (1 bis 127). Wenn „OFF“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „***“ dargestellt.
  ❏ Einstellungen OFF(0), 001 ~ 127

- **Rate**
  Bestimmt den Prozentsatz, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird.
  Einstellungen unter 100 % verringern die Velocity, Einstellungen über 100 % erhöhen die Velocity entsprechend.
  Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
  ❏ Wertebereich 000 % ~ 200 %, ***



- **Offset**
  Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten.
  Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verringern die Velocity, Einstellungen über 0 erhöhen die Velocity. Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
  ❏ Wertebereich -127 ~ +127, ***

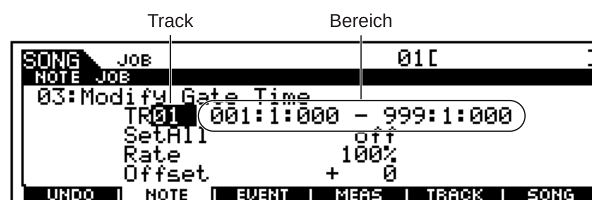


● [F2]-03 Modify Gate Time

Mit diesem Job können die Gate Times des angegebenen Notenbereichs geändert werden. Die Änderung der Gate Time wird wie folgt berechnet:

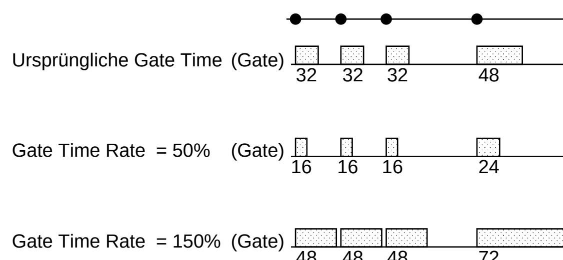
Geänderte Gate Time
= (ursprüngliche Gate Time x Rate) + Offset.

Falls das Ergebnis gleich 0 oder kleiner ist, wird der Wert auf 1 gesetzt.

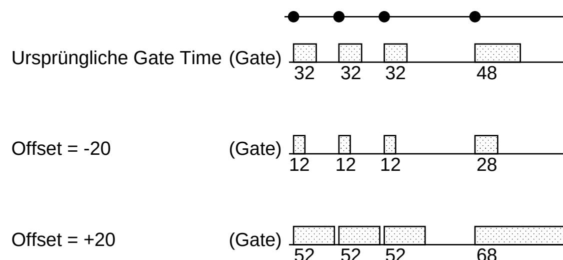


- **SetAll**
  Stellt die Gate Time aller Zielnoten auf denselben Festwert ein. Wenn „OFF“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „***“ dargestellt.
  ❏ Einstellungen Off (0), 0001 ~ 9999

- **Rate**
  Bestimmt den Prozentsatz, um den die Gate Time der Zielnoten geändert wird.
  Einstellungen unter 100 % verkürzen die Noten, Einstellungen über 100 % verlängern die Noten entsprechend.
  Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
  ❏ Wertebereich 000 % ~ 200 %, ***

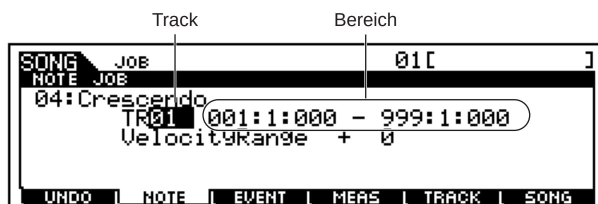


- **Offset**
  Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate Time-Werten.
  Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Einstellungen unter 0 verkürzen die Gate Time, Einstellungen über 0 verlängern die Gate Time. Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
  ❏ Wertebereich -9999 ~ +9999, ***



● [F2]-04 Crescendo

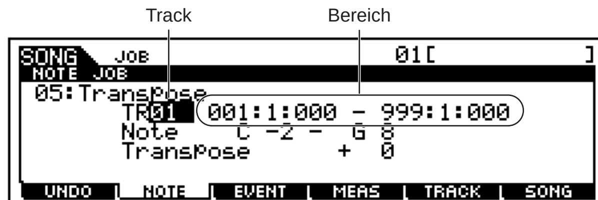
Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über den angegebenen Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)



- **Velocity Range**
  Bestimmt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos.
  Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem Wert von Velocity Range. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1 ~ 127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 ergeben ein Crescendo, Werte kleiner als 0 ergeben ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 erzeugt keinen Effekt.
  ❏ Wertebereich –127 ~ -127

● [F2]-05 Transpose

Mit Transpose können Sie die Tonlage oder Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.

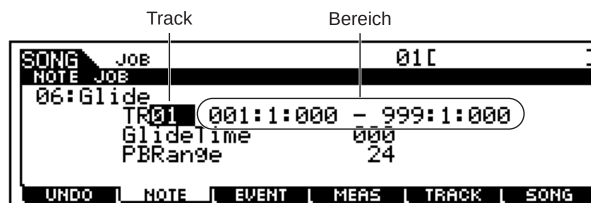


- **Note**
  Bestimmt den Tonhöhenbereich der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können diesen Parameter einstellen, indem Sie die gewünschte Taste drücken, während Sie die [INFORMATION]-Taste gedrückt halten.
  ❏ Wertebereich C-2 ~ G8

- **Transpose**
  Transponiert die Noten im angegebenen Bereich (in Halbtonschritten). Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung.
  ❏ Wertebereich –127 ~ -127

● [F2]-06 Glide

Durch den Glide-Job werden alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch Bend-Daten ersetzt, wobei ein sanftes Gleiten (englisch: Glide) von Note zu Note entsteht. Diese Funktion ist sehr geeignet, um gitarrenähnliche Slides oder „Saitenzieher“ zu erzielen.

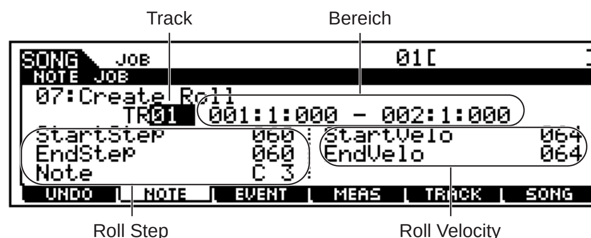


- **GlideTime**
  Bestimmt die Länge oder Zeitdauer des Glides. Höhere Werte führen zu einem längeren Gleiten zwischen den Noten.
  ❏ Wertebereich 000 ~ 100

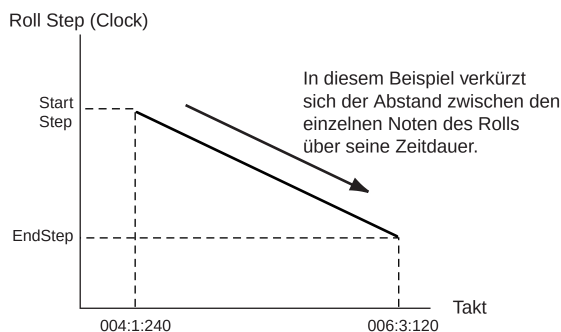
- **PB Range (Pitch Bend Range)**
  Bestimmt den maximalen Pitch Bend-Bereich, der im Glide-Job zur Anwendung kommt (in Halbtonschritten).
  ❏ Wertebereich 01 ~ 24

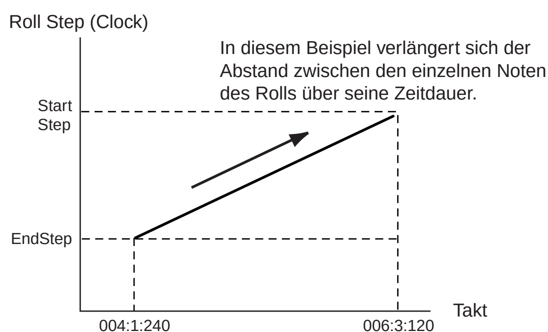
● [F2]-07 Create Roll

Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie ein Trommelwirbel – englisch: Drum Roll) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Steps und Velocity erzeugen. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um schnelle Staccato-Rolls und spezielle „Stottereffekte“ zu erzielen.



- **Roll Step**
  Bestimmt die Größe (d.h. die Anzahl der Clocks) der Schritte (englisch: Step) zwischen den einzelnen Noten des Rolls. Es kann sowohl für den Start als auch für den Abschluß des Rolls die Step-Größe in Clocks angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Wirbeln erleichtert, in denen sich die Step-Größe von Note zu Note ändert.
  ❏ Wertebereiche Start Step 001 ~ 999
  End Step 001 ~ 999

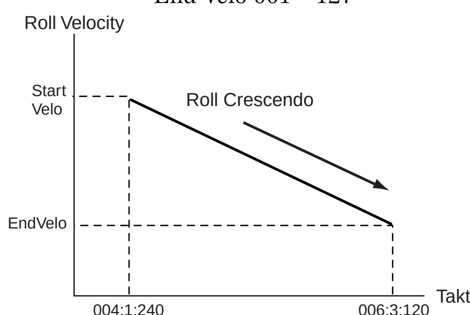


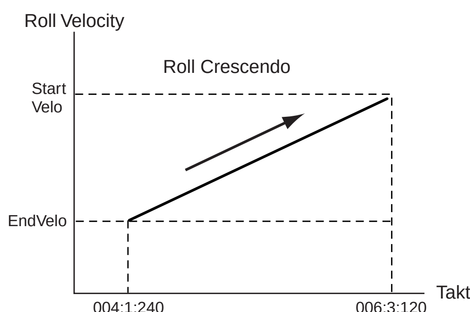


• Roll Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Roll. Es können sowohl für den Start als auch für den Abschluß die Velocity-Werte der Noten des Rolls angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Rolls erleichtert, in denen sich die Velocity erhöht oder verringert.
Dadurch können Sie Rolls erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo) - eine in der Dance-Musik häufig verwendete Technik.

❏ Wertebereiche Start Velo 001 ~ 127
End Velo 001 ~ 127





• Note

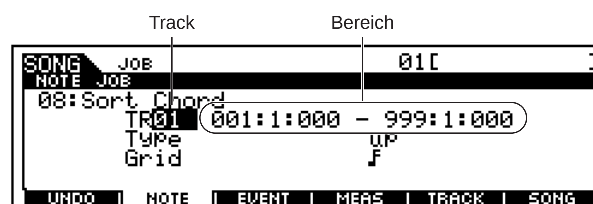
Bestimmt die Note (oder das entsprechende Instrument bei Drum Voices) für den Roll-Effekt.

❏ Wertebereich C–2 ~ G8

HINWEIS Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Taste. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

● [F2]-08 Sort Chord

Dieser Job sortiert Akkorde (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe. Durch das Sortieren ändert sich die Reihenfolge der Noten im Event List-Display (Seite 190), das Timing der Noten wird jedoch nicht beeinflußt.
Mit diesem Job können Sie Akkorde für den Chord Separate-Job (siehe unten) vorbereiten, um den „Schlag“- oder Zupf-Sound von Gitarren und ähnlichen Instrumenten zu simulieren.



• Type

Bestimmt, wie die Akkord-Notendaten sortiert werden.

❏ Einstellungen up, down, up&down, down&up

up
Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

down
Die Noten werden in absteigender Reihenfolge sortiert.

up&down
Sortiert auf der Grundlage der Einstellung für Grid (siehe unten) Akkordnoten an Downbeats in aufsteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in absteigender Reihenfolge.

down&up
Sortiert Akkordnoten an Downbeats in absteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in aufsteigender Reihenfolge.

• Grid

Bestimmt den Notenwert, der als Basis für den Chord Sort-Job verwendet wird.

❏ Einstellungen

32stel-Note
16tel-Note triolisch
16tel-Note
Achtelnote triolisch
Achtelnote
Viertelnote triolisch
Viertelnote
16tel-Note + 16tel-Note triolisch
Achtelnote + Achtelnote triolisch

● [F2]-09 Separate Chord

Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des vorgegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine vorgegebene Anzahl von Clocks zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenähnliche Aufwärts- und Abwärtsanschläge erzeugen.



• Clock

Bestimmt die Anzahl der Clocks, die zwischen den aufeinanderfolgenden Akkordnoten eingefügt werden.

❏ Wertebereich 000 ~ 999

HINWEIS Beachten Sie, daß eine Viertelnote aus 480 Clocks besteht.

HINWEIS Akkorde können hiermit nicht derartig auseinandergeschoben werden, daß sie über den nächsten Taktstrich oder Akkord hinausreichen.

[F3] Event Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193 die Taste [F3], um die Event Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.

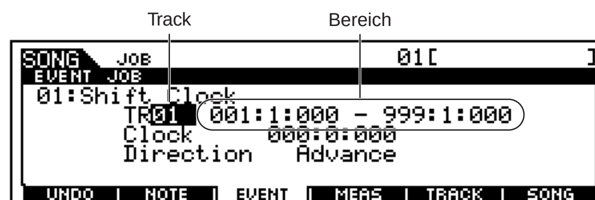


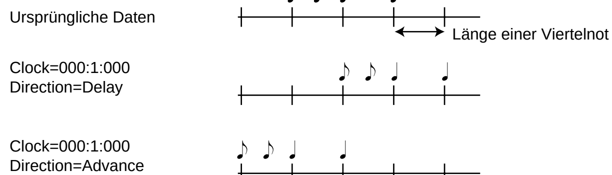
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193.

HINWEIS Stellen Sie vor Ausführung des Event Jobs sicher, daß Sie den Track und den Bereich (Measure : Beat : Clock) angegeben haben, auf den der Job angewendet werden soll. Beachten Sie, daß der anzugebende Track vom Job abhängt.

● [F3]-01 Shift Clock

Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clocks nach vorne oder nach hinten.
Eine nützliche Anwendung dieses Jobs wäre eine Änderung des Rhythmus-Feelings eines Drum-Tracks oder eines Baß-Tracks, indem das Timing des Tracks leicht gegenüber den anderen Tracks verschoben wird, um ein hastendes oder ein zurückgelehntes Feeling zu erzeugen.





• Clock

Bestimmt den Wert in Takten (englisch: Measure), Beats und Clocks, um den die Daten verzögert werden oder vorauseilen sollen.

❏ Wertebereich 000:0:000 ~ 999:16:479

• Direction

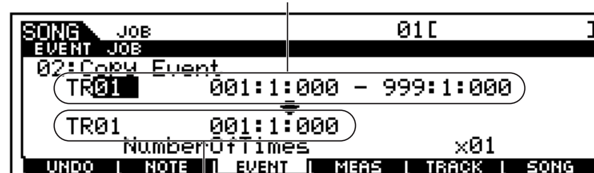
Bestimmt die Richtung, in die die Daten verschoben werden. ADVANCE verschiebt die Daten in Richtung des Anfangs der Sequence, DELAY verschiebt die Daten in Richtung Ende der Sequence.

❏ Einstellungen Advance, Delay

● [F3]-02 Copy Event

Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quellbereichs in einen vorgegebenen Zielbereich kopiert (englisch: Copy).

Der (zu kopierende) Quell-Track und -Bereich in Measures, Beats und Clocks



Ziel-Track und -Position in Measures, Beats und Clocks

• Quell-Track und -bereich, Ziel-Track und -Position

❏ Einstellungen
Track 01 ~ 16, tmp (tempo), scn (scene), all
Bereich 001:1:000 ~ 999:16:479

• NumberOfTimes

Bestimmt, wie viele Male die Daten kopiert werden.

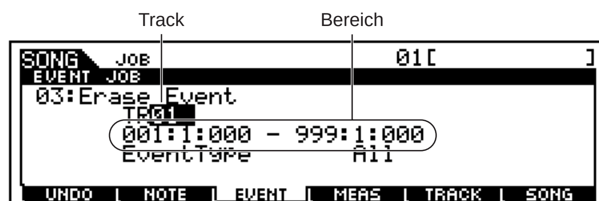
❏ Wertebereich 01 ~ 99

⚠VORSICHT

Bei Ausführen von Copy Event werden sämtliche bereits an der Ziel-Position vorhandenen Daten überschrieben.

● [F3]-03 Erase Event

Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.



- **Event Type**

  Bestimmt den zu löschenden Event-Typ.
  Wenn ALL ausgewählt wird, werden sämtliche Events gelöscht.
  Beim Löschen von Control Change-Events können einzelne Control Change-Nummern angegeben werden.

  ❑ Einstellungen
  Wenn TR auf 01 ~ 16 eingestellt ist:
  Note (Noten-Events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (alle Events)

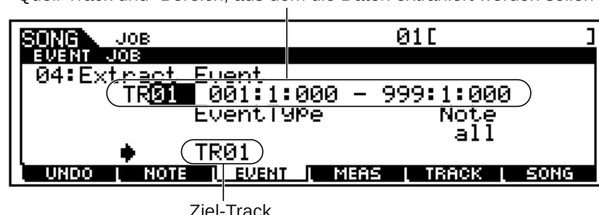
  Wenn TR auf „tmp" (Tempo) eingestellt ist:
  tmp (tempo)

  Wenn TR auf „scn" (Scene) eingestellt ist:
  Scene Memory (Informationen zum Wechsel der Scene), Track Mute (Informationen zum Wechsel der Track-Mute-Einstellungen)

HINWEIS Beachten Sie, daß bei einer Anwendung dieses Jobs auf einen Track mit Sample Voices diejenigen Events gelöscht werden, die die Samples triggern, die eigentlichen Samples jedoch erhalten bleiben.

● [F3]-04 Extract Event

Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich eines Tracks in denselben Bereich eines anderen Tracks. Eine nützliche Anwendung für diesen Job wäre das Extrahieren (englisch: Extract) aller Events einer bestimmten Note aus einem Track und das Ablegen dieser Events in einem neuen Track, um diese dort zu bearbeiten.



- **Quell-Track und -Bereich, aus dem die Daten extrahiert werden sollen**

  ❑ Einstellungen Track 01 ~ 16
  Bereich 001:1:000 ~ 999:16:479

- **Event Type**

  Wählt den zu extrahierenden Event-Typ aus.
  Falls erforderlich, können auch spezielle Noten und Control Change-Nummern angegeben werden.

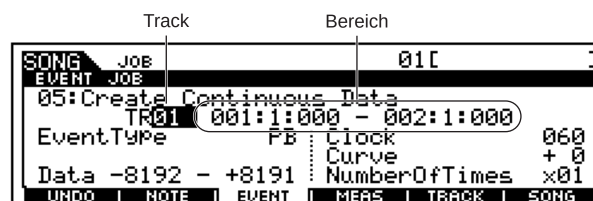
  ❑ Einstellungen Note (Note : Noten-Nummer), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)

- **Ziel-Track**

  ❑ Einstellungen 01 ~ 16

● [F3]-05 Create Continuous Data

Mit diesem Job können kontinuierliche Pitch Bend- oder Control Change-Events über den angegebenen Bereich erstellt werden.



- **Event Type**

  Bestimmt den zu erstellenden Event-Typ.

  ❑ Einstellungen PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), tmp (Tempo)

- **Data-Bereich**

  Bestimmt die obere und die untere Grenze des zu erstellenden Datenbereichs. Der linke Wert ist die untere Grenze, der rechte Wert ist die obere Grenze.

  ❑ Wertebereich Wenn Event Type auf PB eingestellt ist -8192 ~ +8191
  Wenn Event Type auf tmp eingestellt ist:1.0 ~ 300.0
  Wenn Event Type auf einen sonstigen Wert eingestellt ist:0 ~ 127

- **Clock**

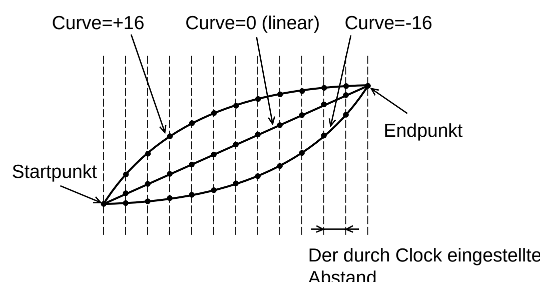
  Bestimmt die Anzahl der Clocks, die zwischen den einzelnen erstellten Events eingefügt werden sollen (bestimmt also den Abstand zwischen den Events).

  ❑ Wertebereich 001 ~ 999

- **Curve**

  Bestimmt den „Verlauf" der kontinuierlichen Daten in einer Kurve (englisch: Curve).
  In der folgenden Grafik sehen Sie einige ungefähre Kurvenverläufe.

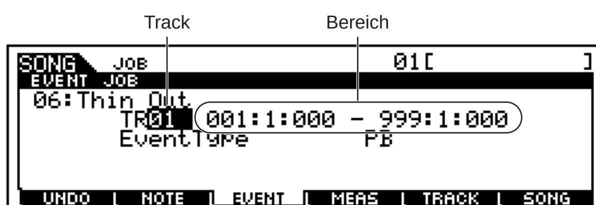
  ❑ Wertebereich -16 ~ +16



• **Number Of Times**
Bestimmt, wie viele Male das Erstellen der Daten wiederholt wird.
Beispiel: Wenn Daten im Bereich M001:1:000 ~ M003:1:000 erstellt werden und dieser Parameter auf 03 eingestellt ist, werden dieselben Daten auch in den Bereichen M003:1:000 ~ M005:1:000 und M005:1:000 ~ M007:1:000 erstellt.
Mit diesem Job können Sie beispielsweise kontinuierliche Variationen der Lautstärke oder der Filter Cutoff-Frequenz einfügen, um Tremolo- oder Wah-Effekte zu erzeugen.
❏ Wertebereich 01 ~ 99

● [F3]-06 Thin Out

Mit diesem Job wird der angegebene Typ an Continuous Events im angegebenen Bereich ausgedünnt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.



• **Event Type**
Bestimmt den auszudünnenden Event-Typ.
❏ Einstellungen PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch)

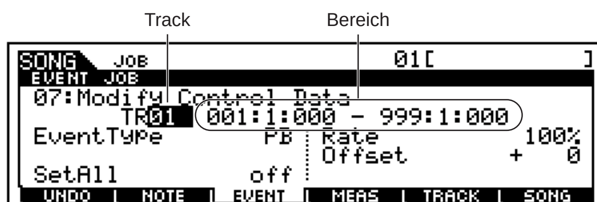
HINWEIS Der Thin Out-Job funktioniert nicht für Continuous Event-Daten, deren Events weiter als 60 Clocks voneinander entfernt sind.

● [F3]-07 Modify Control Data

Mit diesem Job können Sie die Werte eines vorgegebenen Typs an Control Change-Events - Pitch Bend, Control Change, Aftertouch usw. - im angegebenen Bereich ändern.
Die Änderungen der Werte werden wie folgt berechnet:

Geänderter Wert
= (ursprünglicher Wert x Rate) + Offset.

Der geänderte Wert kann die minimale/maximale Grenze des Parameters nicht überschreiten. Alle Ergebnisse, die kleiner als das Minimum sind, werden auf das Minimum eingestellt; alle Werte, die größer als das Maximum sind, werden auf das Maximum eingestellt.



• **Event Type**
Bestimmt den zu ändernden Event-Typ.
❏ Einstellungen PB (Pitch Bend), CC: 000-127, all (Control Change, Control Change-Nummer), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), tmp (Tempo)

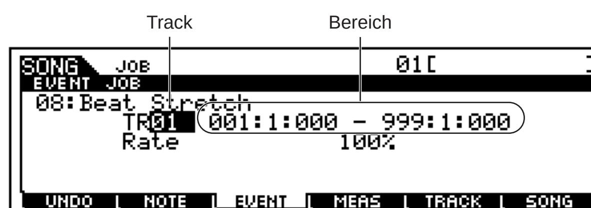
• **Set All**
Stellt alle Ziel-Events auf denselben Festwert ein. Wenn „OFF“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und werden im Display als „***“ dargestellt.
❏ Einstellungen OFF, 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 für Pitch Bend, 0.1 ~ 300.0 für Tempo)

• **Rate**
Bestimmt den Prozentsatz, um den die Ziel-Events vom ihren ursprünglichen Werten abweichen.
Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
❏ Wertebereich 000 % ~ 200 %, ***

• **Offset**
Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Event-Werten.
Wenn der Parameter Set All nicht auf „OFF“ gestellt ist, erscheint dieser Parameter als „***“ und kann nicht geändert werden.
❏ Wertebereiche -127 ~ 127, *** (-8192 ~ +8191 für Pitch Bend, ***)

● [F3]-08 Beat Stretch

Dieser Job führt eine Ausdehnung oder eine Verdichtung der Zeitdauer des ausgewählten Bereichs aus.
Beachten Sie, daß durch diesen Vorgang das Timing der Events sowie die Step Times und Gate Times der Noten beeinflußt werden.



• **Rate**
Bestimmt die Größe der Zeitausdehnung oder -verdichtung als Prozentsatz.
Einstellungen größer 100 % erzeugen eine Ausdehnung, Einstellungen unter 100 % erzeugen eine Verdichtung.
❏ Wertebereich 025 % ~ 400 %

HINWEIS Durch diesen Job werden ausschließlich MIDI-Daten verändert. Sample Voices werden nicht ausgedehnt oder verdichtet. Bei Samples, die mit der SLICE + SEQ-Funktion aufgenommen wurden, wird durch den Beat Stretch-Job das Timing sowie die Step Times und Gate Times der Noten ausgedehnt oder verdichtet, die die Wiedergabe der Slice-Samples steuern. Die Sample Voice selbst wird nicht verändert.

[F4] Measure Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193 die Taste [F4], um die Measure Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193.

● [F4]-01 Create Measure

Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in sämtlichen Tracks leere Takte.

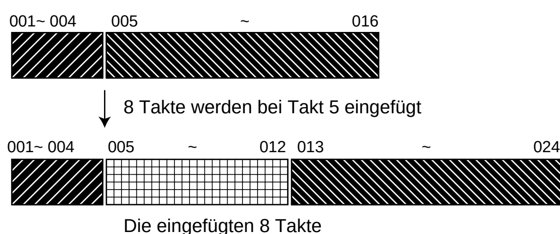


Maß (Taktart) der einzufügenden Takte (Measures)

Anzahl der einzufügenden Takte (Measures)

Insertion Point (Measure bzw. Taktnummer)

Ursprüngliche Daten



- **Maß (Taktart) der einzufügenden Takte**
  Bestimmt die Taktart der zu erstellenden Takte. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song erstellen, der Taktart-Änderungen enthält.
  ❏ Einstellungen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

- **Insertion Point (Measure bzw. Taktnummer)**
  Bestimmt die Position (Taktnummer), an welcher die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden.
  ❏ Wertebereich 001 ~ 999

- **Anzahl der einzufügenden Takte (Measures)**
  Bestimmt die Anzahl der leeren Takte (englisch: Measure), die erstellt und eingefügt werden.
  ❏ Wertebereich 01 ~ 99

HINWEIS Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktart-Daten hinter dem Insertion Point entsprechend verschoben.

HINWEIS Falls der Insertion Point hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, werden lediglich Taktart-Daten für diese Position erstellt, ohne jedoch die Takte tatsächlich einzufügen.

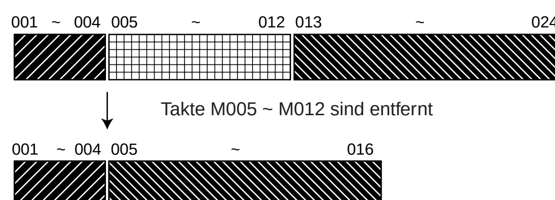
● [F4]-02 Delete Measure

Dieser Job entfernt die angegebenen Takte (englisch: Measure).
Takt- und Taktart-Daten hinter den entfernten Takten werden entsprechend verschoben.



Zu entfernender Bereich

Ursprüngliche Daten



- **Zu entfernender Bereich**
  ❏ Wertebereich 001 ~ 999

HINWEIS Beachten Sie, daß bei einer Anwendung dieses Jobs auf einen Bereich von Takten mit Sample Voices die Events gelöscht werden, die die Samples triggern, die eigentlichen Samples jedoch erhalten bleiben.

[F5] Track Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193 die Taste [F5], um die Track Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193.

● [F5]-01 Copy Track

Mit diesem Job werden sämtliche Daten des angegebenen Quell-Tracks in den angegebenen Ziel-Track kopiert (englisch: Copy).



• Quell-Song und -Track

❏ Wertebereiche Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

• Ziel-Song und -Track

❏ Wertebereiche Song 01 ~ 64
Track 01 ~ 16

• Zu kopierende Datentypen

Bestimmt den zu kopierenden Datentyp bzw die zu kopierenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.

❏ Einstellungen Seq Event (alle Events im Track), Grid Groove (für den ausgewählten Track), Mix Part Param (alle Mixing Part-Parameter), Sample (alle im Track verwendeten Samples)

⚠VORSICHT

Durch den Kopiervorgang werden alle bereits im Ziel-Track vorhandenen Daten überschrieben.

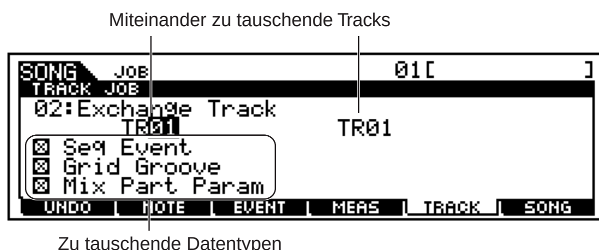
⚠VORSICHT

Der Kopiervorgang einer Sample Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

HINWEIS Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample Voice-Daten zur Verfügung steht, wird im Display eine Warnmeldung angezeigt und die Sample Voice-Daten nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs Delete nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

● [F5]-02 Exchange Track

Dieser Job wechselt oder „tauscht“ (englisch: Exchange) den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Tracks im aktuellen Song.



• Miteinander zu tauschende Tracks

❏ Wertebereich 01 ~ 16

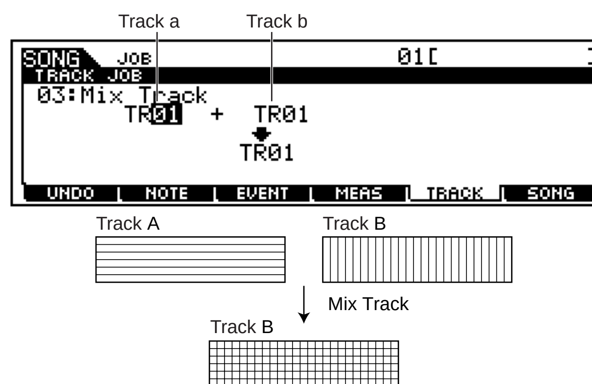
• Zu tauschende Datentypen

Bestimmt den zu tauschenden Datentyp bzw die zu tauschenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.

❏ Einstellungen Seq Event (alle Events im Track), Grid Groove (für den ausgewählten Track), Mix Part Param (alle Mixing Part-Parameter)

● [F5]-03 Mix Track

Dieser Job mischt sämtliche Daten zweier angegebener Tracks („A“ und „B“) und speichert das Ergebnis in Track B. Eine sinnvolle Anwendung dieses Vorgangs wäre das Löschen der Daten in Track A, um neue Daten in diesen Track aufzunehmen.



• Ziel-Tracks für den Mix Track-Job

❏ Wertebereich 01 ~ 16

HINWEIS Beachten Sie, daß bei der Anwendung dieses Jobs auf Tracks mit Sample Voices die Sample Voices nicht miteinander gemischt werden.

● [F5]-04 Clear Track

Dieser Job löscht sämtliche Daten des ausgewählten Typs im ausgewählten Track bzw. in allen Tracks.



• Track, in dem Daten gelöscht werden sollen

❏ Einstellungen 01 ~ 16, tmp (Tempo), scn (Scene), all

• Zu löschende Datentypen

Bestimmt den zu löschenden Datentyp bzw die zu löschenden Datentypen. Wählen Sie den gewünschten Datentyp aus, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.

❏ Einstellungen Seq Event (alle Events im Track), Grid Groove (für den ausgewählten Track), Mix Part Param (alle Mixing Part-Parameter), Sample (alle im Track verwendeten Samples)

⚠VORSICHT

Auf Tracks, die Sampledaten enthalten, kann Undo/Redo nicht verwendet werden, um den Clear-Job rückgängig zu machen oder erneut auszuführen.

● [F5]-05 Normalize Play Effect

Durch diesen Job werden die Daten im ausgewählten Track erneut geschrieben, um die aktuellen Grid Groove-Einstellungen einzuarbeiten.



- **TR (Track)**
  Bestimmt den Song Track, auf den dieser Job angewendet wird.
  ❏ Einstellungen 01 ~ 16, all

● [F5]-06 Divide Drum Track

Trennt die Noten-Events einer Drum-Performance eines Tracks, und plaziert die Noten nach Drum-Instrumenten sortiert in getrennte Tracks (Tracks 1 bis 8).
Eine sinnvolle Anwendung dieses Job besteht im unabhängigen Bearbeiten des Timings unterschiedlicher Drum-Parts mit Hilfe von Quantize (Seite 194) und Shift Clock (Seite 198), um beispielsweise das Timing zu straffen und ein natürlicheres Feeling zu erreichen.



- **TR (Track)**
  Bestimmt den Song Track, auf den dieser Job angewendet wird.
  ❏ Wertebereich 01 ~ 16

HINWEIS Um diesen Job ausführen zu können, müssen die Tracks 1 bis 8 leer sein. Falls nicht genügend leere Tracks vorhanden sind, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Löschen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Clear Track-Jobs (Seite 202) die Tracks 1 bis 8, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

● [F5]-07 Put Phrase To ARP

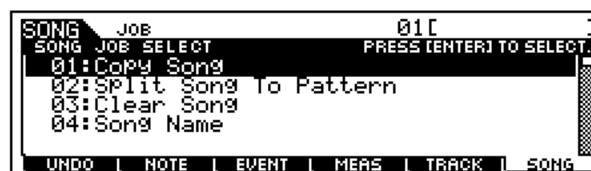
Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten eines Tracks, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Beachten Sie, daß die Arpeggio-Daten aus Daten vier verschiedener Tracks bestehen können. Dieser Job muß daher für jeden einzelnen dieser Tracks ausgeführt werden.



- **Track und Bereich des Quell-Songs**
  ❏ Wertebereich Track 01 ~ 16
  Bereich 000 ~ 999
- **Nummer und Ziel-Arpeggios und zugehörige Tracks**
  Mit Hilfe dieses Parameters können Sie außerdem ein Ziel-Arpeggio benennen. Weitere Informationen über das Benennen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.
  ❏ Wertebereich Track1 ~ 4
- **Fixed Note Mode**
  Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird das resultierende Arpeggio (die ersten 16 Noten) unabhängig von der gespielten Note wiedergegeben. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie rhythmische Arpeggios mit Drum/Percussion-Sounds erstellen möchten.

[F6] Song Job

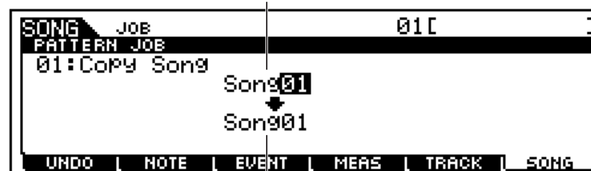
Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193 die Taste [F6], um die Song Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 193.

● [F6]-01 Copy Song

Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert (englisch: Copy).



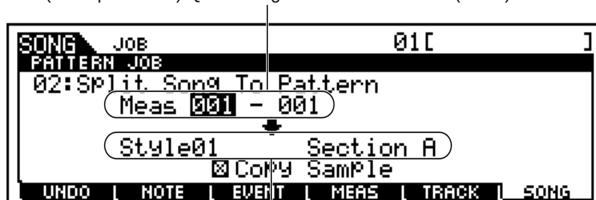
❏ Wertebereich 01 ~ 64

- **Quell-Song**
  ❏ Wertebereich 01 ~ 64

- **Ziel-Song**
  ❏ Wertebereich 01 ~ 64

● [F6]-02 Split Song To Pattern

Mit diesem Job können Sie einen Teil des aktuellen Songs - alle 16 Tracks des angegebenen Bereichs - in die angegebene Section und den angegebenen Style kopieren, um aus den Songdaten ein Pattern zu erstellen.



- **Quell-Songbereich in Measures (Takte)**
  ❏ Wertebereich 001 ~ 999

- **Ziel-Pattern (Style und Section)**
  ❏ Wertebereiche Style01 ~ 64
  Section A ~ H

- **Copy Sample**
  Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die den einzelnen Tracks des Quell-Songs zugeordneten Sample Voices in den Ziel-Style als Sample Voices kopiert und dort den entsprechenden Tracks des Patterns zugeordnet. Dieses Kontrollkästchen hat keine Wirkung, falls den Tracks im Quell-Song keine Sample Voices zugeordnet sind.



Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern vorhandenen Daten überschrieben.

● [F6]-03 Clear Song

Durch diesen Job werden alle Daten des ausgewählten Songs oder sämtlicher Songs gelöscht.

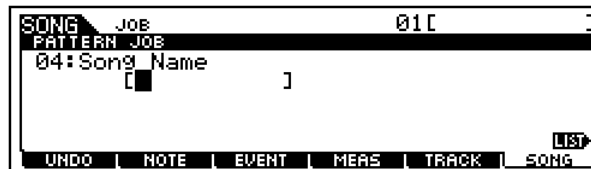


- **Zu löschender Song**
  ❏ Einstellungen 01 ~ 64, all

● [F6]-04 Song Name

Bedienungsgrundlagen auf Seite 75

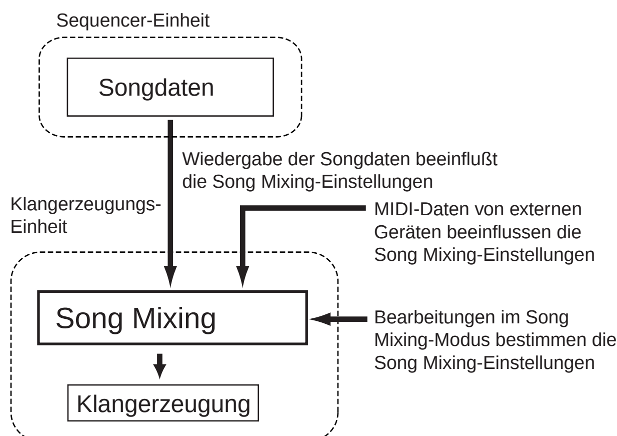
Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Song einen Namen geben.



Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

Song Mixing-Modus

In diesem Modus können Sie Mixing-Daten für Ihre Songs festlegen und speichern und eine Vielzahl von Parametern für die Klangerzeuger-Parts einstellen - einschließlich der gewünschten Voice sowie ihrer Lautstärke, Panoramaposition, EQ, Effekte oder sonstiger Einstellungen.
Der Einfluß des Song Mixing-Modus auf die Klangerzeuger-Parts und die Einflüsse anderer Elemente auf den Modus sind in der folgenden Grafik dargestellt.

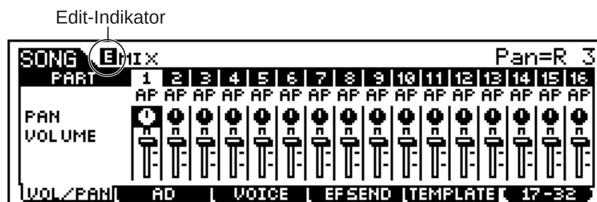


Song Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Song-Daten, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Songdaten wiedergegeben werden. Aus diesem Grunde werden die Song Mixing-Parameter nicht auf den Song Tracks aufgenommen.

HINWEIS Auch wenn der ausgewählte Song nicht über Sequencedaten verfügt, können die Mixing-Daten als Songdaten im User Speicher gespeichert werden. Durch die Wiedergabe solcher Songdaten werden die Mixing-Einstellungen an externe MIDI-Instrumente gesendet.

◆ Der [E]-Indikator

Wenn Sie einen Parameter im Song Mixing-Modus ändern, erscheint der [E]-Indikator oben links im Display. Hierdurch wird angezeigt, daß die aktuellen Song Mixing-Einstellungen geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurden.



VORSICHT

Wenn Sie einen anderen Song auswählen, erlischt der [E]-Indikator und alle bearbeiteten Daten gehen verloren. Daher sollten Sie den bearbeiteten Song mit Hilfe des Song Mixing Store-Modus speichern (Seite 214). Sollten die bearbeiteten Song Mixing-Daten verloren gehen, können Sie diese mit Hilfe der Edit Recall-Funktion (Seite 158) wieder aufrufen.

HINWEIS Wie weiter oben dargestellt, können die Song Mixing-Einstellungen durch die Song-Wiedergabe oder durch externe MIDI-Daten überschrieben werden. Beachten Sie, daß aus diesem Grunde möglicherweise der [E]-Indikator im Display erscheint - selbst wenn von Ihnen keine Änderungen oder Bearbeitungen der Song Mixing-Einstellungen vorgenommen wurden.

Song Mixing-Modus (einfache Mixer-Funktionen)

HINWEIS Die Parameter mit gleichem Namen im Song-Mixing-Modus und im Song-Mixing-Edit-Modus haben auch die gleiche Funktion und gleiche Einstellmöglichkeiten.

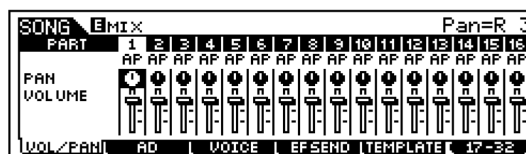
◆Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den zu mixenden User Song aus.

2 Drücken Sie die Taste [MIXING], um in den Song Mixing-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

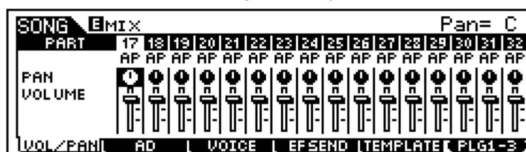
3 Wählen Sie mit Hilfe der Taste [F6] das Display für die zu mixenden Parts aus.

Parts 1~16 der internen Klangerzeugung



[F6]

Parts 17~32 des Multi-Part Plug-In-Boards (bei installiertem Multi-Part Plug-In-Board)



[F6]

Parts 1~3 des Single Part Plug-In-Boards (bei installiertem Single Part Plug-In-Board)



[F6]

HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für den Multi-Part Plug-In-Part (17 ~ 32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] bis [F5] drücken, und bearbeiten Sie die Parameter im jeweiligen Display.

HINWEIS Wenn Sie detailliertere Mixing-Parameter bearbeiten möchten, können Sie durch Drücken der Taste [EDIT] den Song Mixing Edit-Modus aufrufen. Einzelheiten finden Sie unter „Song Mixing Edit-Modus“ auf Seite 207.

5 Speichern Sie die in Schritt 4 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

6 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song Mixing-Modus zu verlassen und zum Song Play-Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anleitungen zu Schritt 4 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 5 finden Sie unter „Song Mixing Store-Modus“ auf Seite 214.

● [F1] VOL/PAN

In diesem Display können Sie die Panoramaposition und die Lautstärke für jeden einzelnen Part (Track) einstellen.



HINWEIS Während die [TRACK SELECT]-Taste leuchtet (Seite 181), können Sie einen Part durch Bewegen des Cursors oder mit Hilfe der [NUMBER]-Tasten auswählen.

- **PAN**

  Bestimmt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition.

  ❏ Wertebereich L64 (ganz links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

- **VOLUME**

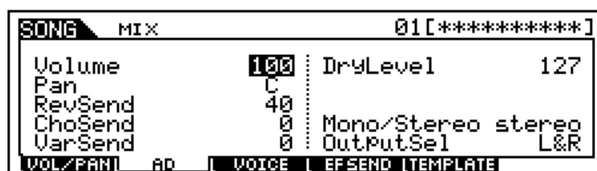
  Bestimmt für jeden Part die Lautstärke (englisch: Volume).

  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

HINWEIS Sie können die Lautstärke auch mit Hilfe der Control Slider einstellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 48.

● [F2] AD

In diesem Display können Sie eine Vielzahl von Mixing-Parametern für den A/D-Part einstellen, der über die A/D INPUT-Buchsen oder den mLAN-Anschluß (falls eine optionale mLAN8E-Erweiterungskarte installiert ist) eingespeist wird.

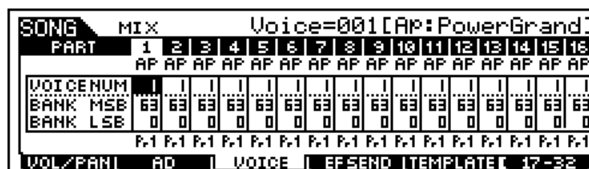


Entspricht dem Display im Performance Play-Modus. Siehe Seite 160.

● [F3] VOICE

Grundlegender Aufbau auf Seite 43, Referenz auf Seite 124

In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen.



Sie können auch Sample Voices auswählen (Seite 52).

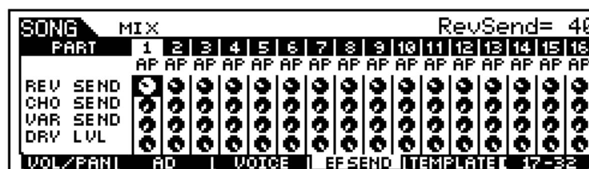
HINWEIS Während die [TRACK SELECT]-Taste leuchtet (Seite 181), können Sie einen Part durch Bewegen des Cursors oder mit Hilfe der [NUMBER]-Tasten auswählen.

HINWEIS Sie können hier außerdem mit Hilfe der Category Search-Funktion Voices auswählen (mit Ausnahme der Multi-Part Plug-In-Parts 17 - 32).

● [F4] SEND (Effect Send)

Grundlegender Aufbau auf Seite 39

In diesem Display können Sie grundlegende Effekt-Einstellungen für die einzelnen Tracks vornehmen – die Send-Level für Reverb, Chorus und Variation sowie den Dry Level.



❏ Wertebereich 0 ~ 127

● [F5] TEMPLATE

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie Mixing-Einstellungen als Vorlage (englisch: Template) speichern – dadurch können Sie auf einfache Weise ähnliche Mixing-Einstellungen einrichten, indem Sie das entsprechende Template aufrufen und dann die gewünschten Anpassungen vornehmen. Templates sind Bestandteil der Systemdaten (Seite 63) im Utility-Modus und keine an Songs gebundenen Daten.



HINWEIS Da die Song Mixing-Templates als Systemdaten (Seite 64) im SRAM gespeichert werden, bleiben sie auch beim Ausschalten der Stromversorgung erhalten.

- **Template-Nummer**
  Bestimmt die Nummer des Templates. Es können bis zu 16 Templates erstellt werden.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 16

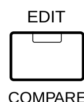
- **Template-Name**
  Bestimmt den Namen des Templates. Weitere Informationen über das Benennen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

Song Mixing Edit-Modus (detaillierte Mixer-Funktionen)

◆ Die Compare-Funktion

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie zwischen den bearbeiteten Mixing-Einstellungen und ihrem ursprünglichen, unbearbeiteten Zustand wechseln – so können Sie sich die Unterschiede zwischen den beiden Zuständen anhören und somit die Auswirkungen Ihrer Bearbeitungsschritte auf den Song besser erkennen.

1 Drücken Sie im Song-Mixing-Edit-Modus die [COMPARE]-Taste, so daß deren Anzeige leuchtet. In der obersten Zeile des Displays erscheint der Indikator (anstatt des [E]-Indikators) und die Song Mixing-Einstellungen sind in ihrem originalen, unbearbeiteten Zustand wiederhergestellt.

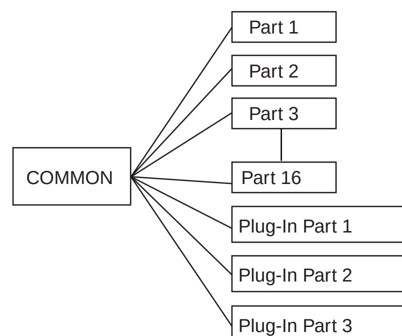


2 Drücken Sie die Taste [EDIT] nochmals, um die Compare-Funktion zu beenden und die Mixing-Einstellungen des bearbeiteten Songs wiederherzustellen.

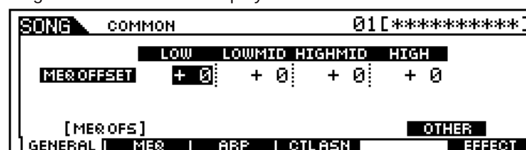
HINWEIS Solange Compare aktiv ist, können Sie die Song Mixing-Einstellungen nicht bearbeiten.

◆ Common-Edit und Part-Edit

Mit Hilfe von Common Edit (allgemeine Bearbeitung) können Sie die Einstellungen bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten. Es gibt zwei Arten von Song Mixing Edit-Displays: die Displays für Common Edit und die Displays zum Bearbeiten einzelner Parts.



Zeigt ein Common Edit-Display an.



Zeigt ein Edit-Display für Parts an.



HINWEIS An den Multi-Part Plug-In-Parts 17 – 32 können keine Common Edit-Vorgänge ausgeführt werden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den zu mixenden User Song aus.

2 Drücken Sie die Taste [MIXING], um in den Song Mixing-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

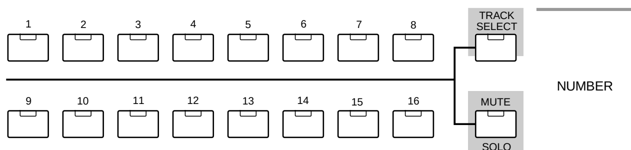
3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Song Mixing Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

4 Wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus.

- Um Parameter zu bearbeiten, die für alle Parts gelten, drücken Sie die Taste [DRUM KITS] (diese Taste wird in diesem Falle als [COMMON]-Taste verwendet).



- Um Parameter eines einzelnen Parts zu bearbeiten, wählen Sie den gewünschten Part mit Hilfe der entsprechenden [NUMBER]-Taste ([1] - [16]) aus. Mit Hilfe der Taste [F6] können Sie Parts des Plug-In-Boards auswählen (wie unten dargestellt).

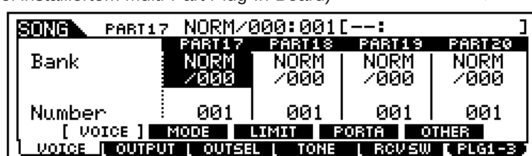


Parts 1~16 der internen Klangerzeugung



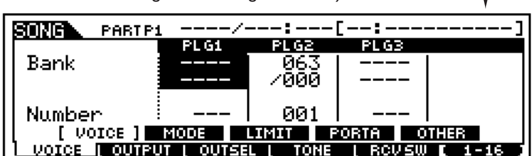
[F6]

Parts 17~32 des Multi-Part Plug-In-Boards (bei installiertem Multi-Part Plug-In-Board)



[F6]

Parts 1~3 des Single Part Plug-In-Boards (bei installiertem Single Part Plug-In-Board)



[F6]

HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für den Multi-Part Plug-In-Part (17 ~ 32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] bis [F5] drücken und die Parameter im jeweiligen Display bearbeiten.

6 Speichern Sie die in Schritt 5 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

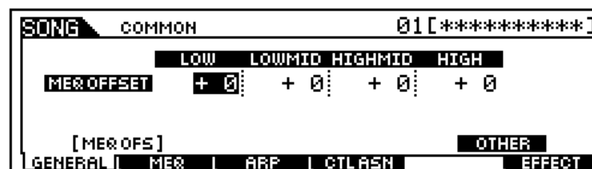
7 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song Mixing-Modus zu verlassen und zum Song Play-Modus zurückzukehren.

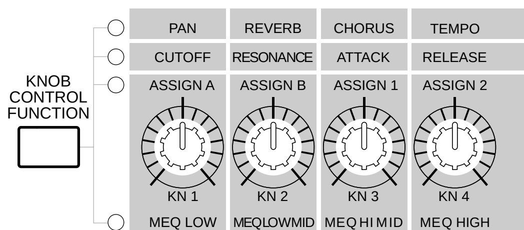
- Detaillierte Anleitungen zu Schritt 5 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 6 finden Sie unter „Song Mixing Store-Modus“ auf Seite 214.

■ Common-Edit

● [F1]-[SF1] Song Mixing Common General Master EQ Offset

Die Song Mixing-Parameter bieten globale EQ-Einstellungen für alle Parts des ausgewählten Songs (siehe „MEQ“ weiter unten, Seite 209). Die in diesem Display vorgenommenen Einstellungen werden als Offsets zu diesen MEQ-Einstellungen verwendet (mit Ausnahme von „MID“). Sie können die unten dargestellten Parameter mit Hilfe der vier Knobs im Bedienfeld einstellen.





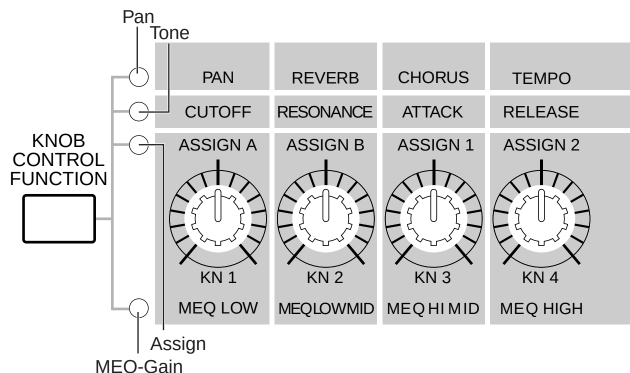
❏ Wertebereich-64 ~ +63

● [F1]-[SF5] Song Mixing Common General Other

In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen der Regler (Knobs) einstellen.



- **KnobAssign**
  Bestimmt die Funktionen der Knobs (1-4). Durch Drükken der Taste [KNOB CONTROL FUNCTION] im Bedienfeld wird die gewünschte Parametergruppe ausgewählt. Diese Auswahl wird automatisch mit dem ausgewählten Song im Speicher abgelegt.
  ❏ Einstellungen



- **ChoCtrl (Chorus Control)**
  Bestimmt die Tiefe des Chorus-Effekts, wie er durch den Chorus Send zugewiesenen Knob gesteuert wird.
  ❏ Wertebereich -64 ~ +63
- **Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2**
  Hiermit können Sie den Wert für jeden einzelnen ASSIGN-Knob (A, B, 1 und 2) mit dem Knob selbst festlegen und speichern. Drehen Sie den Knob einfach zur gewünschten Einstellung.
  ❏ Wertebereich -64 ~ +63

● [F2] Song Mixing Common MEQ (Master Equalizer)

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts des ausgewählten Songs anwenden.

Entspricht dem Common Edit-Display der Performance. Siehe Seite 165.

● [F3]-[SF1] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio type

In diesem Display stehen die Grundparameter (z.B. Type, Tempo) des Arpeggios zur Verfügung.
Wenn das User Arpeggio ausgewählt ist, können Sie mit Hilfe der Taste [SF5] die Arpeggio-Daten löschen.

Erscheint nur bei Auswahl eines User Arpeggios.

Dieses Display entspricht dem im Voice Normal Common Edit (Seite 132), außer daß der Parameter Tempo hier nicht verfügbar ist, da das Arpeggio im Tempo des Songs wiedergegeben wird.

● [F3]-[SF2] Song Mixing Common Arpeggio Arpeggio Limit

Entspricht dem Common Edit-Display der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F3]-[SF3] Song Mixing Common Arpeggio Play FX (Effect)

Entspricht dem Common Edit-Display der Normal Voice. Siehe Seite 133.

● [F3]-[SF4] Song Mixing Common Arpeggio Output channel

Entspricht dem Common Edit-Display der Performance. Siehe Seite 168.

● [F4] Song Mixing Common Controller Assign

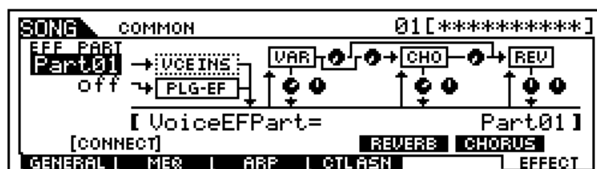
Mit Hilfe der Regler und Knobs des Bedienfeldes kann für jeden Song eine Vielzahl von Parametern geändert und eingestellt werden - in Echtzeit und gleichzeitig.

Entspricht dem Common Edit-Display der Performance. Siehe Seite 169.

● **[F6]-[SF1] Song Mixing Common Effect Connection**

Grundlegender Aufbau auf Seite 41

Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effektverschaltungen (englisch: Effect Connection).



Entspricht dem Common Edit-Display der Performance. Siehe Seite 169.

● **[F6]-[SF2], [SF3],[SF4],[SF5] Common Effect Parameter Plug-in Insertion, Reverb, Chorus, Variation**

Grundlegender Aufbau auf Seite 39

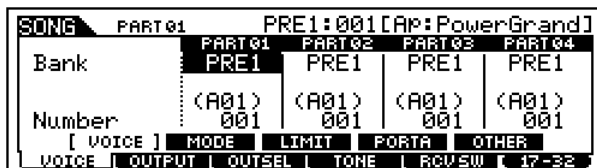
Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom aktuell ausgewählten Effekttyp abhängig. Weitere Informationen finden Sie in der Effect-Liste in der separaten Datenliste.

■ Part-Edit

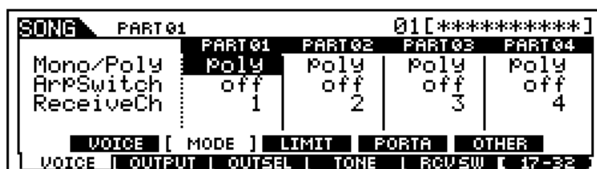
HINWEIS Beachten Sie, daß die Einstellungen für den Multi-Part Plug-In-Part (17 ~ 32) nicht für einen einzelnen Song, sondern für alle 64 Songs gelten.

● **[F1]-[SF1] Song Mixing Part Voice**

In diesem Display können Sie für jeden Part eine Voice auswählen. Befindet sich der Cursor beim Parameter Bank, dann können Sie eine Voice auswählen, indem Sie (bei nicht aktivierter [TRACK SELECT]-Taste) die Tasten [BANK], [GROUP] und [NUMBER] verwenden. (Siehe Seiten 124 ~ 125.)



● **[F1]-[SF2] Song Mixing Part Voice Play Mode**



• **Mono/Poly**
Bestimmt, ob die Wiedergabe der Voice des ausgewählten Parts monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) sein soll.
❏ Einstellungen Mono, Poly

HINWEIS Dieser Parameter steht nicht für den Part zur Verfügung, dem die Drum Voice zugeordnet ist.

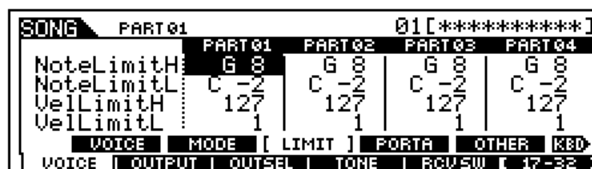
• **ArpeggioSw (Arpeggio Switch)**
Bestimmt, ob das Arpeggio für den ausgewählten Part aktiviert oder deaktiviert ist.

❏ Einstellungen on, off

HINWEIS Für die Multi-Part Plug-In Parts 17 ~ 32 ist ArpeggioSw nicht verfügbar.

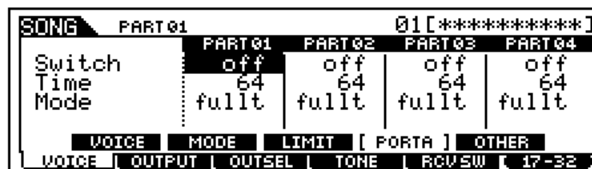
• **ReceiveCh (Empfangskanal)**
Bestimmt den MIDI-Empfangskanal für den ausgewählten Part. Da MIDI-Daten gleichzeitig auf mehreren Kanälen gesendet werden können, sollten Sie diesen Parameter auf den Kanal einstellen, auf dem die gewünschten Steuerungsdaten gesendet werden.
❏ Einstellungen 01 ~ 16, off

● **[F1]-[SF3] Song Mixing Part Voice Limit**



Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 170.

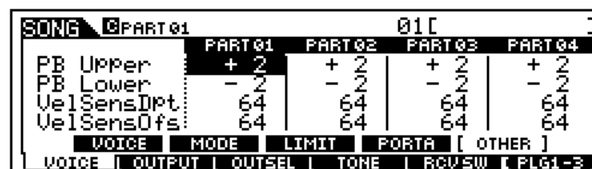
● **[F1]-[SF4] Song Mixing Part Voice Portamento**



Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 171.

HINWEIS Für Plug-In Voice-Parts steht der Parameter Mode nicht zur Verfügung.

● **[F1]-[SF5] Song Mixing Part Voice Other**



Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 171.

HINWEIS Für sämtliche Plug-In Voice-Parts werden „Pitch Bend Upper“ und „Lower“ zu einem einzelnen Parameter: PB Range.
Für Plug-In-Parts können keine unabhängigen Werte für „Upper“ und „Lower“ eingestellt werden. (Siehe Seite 171.)

● [F2]-[SF1] Song Mixing Part Output Volume/Pan

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on

[VOL/PAN] EFSEND
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 172.

HINWEIS Für Plug-In Voice-Parts steht der Parameter VoiceELPan nicht zur Verfügung.

● [F2]-[SF2] Song Mixing Part Output Effect Send

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
RevSend	40	40	40	40
ChoSend	0	0	0	0
VarSend	0	0	0	0
DryLevel	127	127	127	127

VOL/PAN [EFSEND]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 172.

● [F3] Song Mixing Part Output Select

In diesem Display können Sie die Buchse bzw. den Anschluß für die Ausgabe des ausgewählten Parts einstellen.

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
OutputSel	L&R	L&R	L&R	L&R
InsEF	(on)	(off)	(off)	(off)

VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 173.

● [F4]-[SF1] Song Mixing Part Tone Tune

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteShift	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Detune	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0

[TUNE] FILTER FEG AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 173.

● [F4]-[SF2] Song Mixing Part Tone Filter

Grundlegender Aufbau auf Seite 46

In diesem Display können Sie zahlreiche Filter-Einstellungen vornehmen, um die Klangfarbe der dem Part zugewiesenen Voice zu verändern.

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEGDepth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE [FILTER] FEG AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 173.

HINWEIS Für Plug-In Voice-Parts steht der Parameter FEG Depth nicht zur Verfügung.

● [F4]-[SF3] Song Mixing Part Tone FEG

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie für jeden Part die FEG-Parameter (Filter Envelope Generator – Filter-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter im Voice (Element) Edit-Modus (Seite 143) mit einem Offset.

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE FILTER [FEG] AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 173.

HINWEIS Für Plug-In-Parts oder Parts, denen Drum Voices zugewiesen sind, stehen diese FEG-Einstellungen nicht zur Verfügung.

● [F4]-[SF4] Song Mixing Part Tone AEG

Grundlegender Aufbau auf Seite 47

In diesem Display können Sie für jeden Part die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator – Amplitude-Hüllkurvengenerator) einstellen. Die folgenden Parameter versehen die gleichen Parameter im Voice (Element) Edit-Modus (Seite 145) mit einem Offset.

SONG PART01 01[**********]

	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE FILTER FEG [AEG]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCVSW | 17-32

Entspricht dem Part Edit-Display der Performance. Siehe Seite 174.

HINWEIS Für Plug-In-Parts oder Parts, denen Drum Voices zugewiesen sind, steht der Parameter Sustain nicht zur Verfügung.

HINWEIS Für Parts, denen Drum Voices zugeordnet sind, steht der Parameter Release nicht zur Verfügung.

● [F5] Song Mixing Part Receive Switch

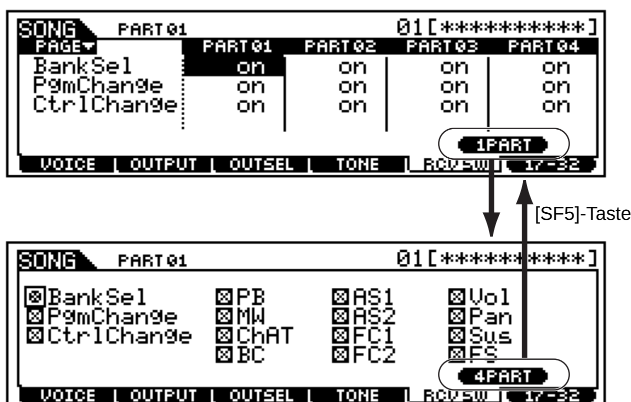
In diesem Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Events reagieren soll, beispielsweise auf Control Change- und Program Change-Events. Wenn der entsprechende Parameter aktiviert ist („on“), reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Events. Beachten Sie, daß zwei verschiedene Display-Typen zur Verfügung stehen (siehe unten).

• Display mit vier Parts

In diesem Display wird der Receive Switch-Status für vier Parts gleichzeitig angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang (englisch: Receive) des jeweiligen MIDI-Eventtyps für die einzelnen Parts. Um eine andere Vierergruppe von Parts anzuzeigen oder zu bearbeiten, drücken Sie die entsprechende [NUMBER]-Taste [1] bis [16].
Beachten Sie, daß Sie das Display mit Hilfe der Cursortasten durchscrollen müssen, um die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

• Display mit sämtlichen Parametern für einen einzelnen Part

In diesem Display werden sämtliche Receive Switch-Einstellungen eines einzelnen Parts angezeigt. Aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“) Sie den Empfang (englisch: Receive) des jeweiligen MIDI-Eventtyps für den ausgewählten Part. Andere Parts können Sie mit Hilfe der [NUMBER]-Tasten [1] – [16] auswählen (stellen Sie sicher, daß die Taste [TRACK SELECT] aktiv ist).
Die beiden Displays sind miteinander verknüpft und stellen dieselben Einstellungen dar - jedoch in unterschiedlicher Form. Verwenden Sie das Display, welches Ihnen bequemer erscheint.



Song Mixing Job-Modus

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Song Play-Modus den Song aus, auf den Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie auf die Taste [MIXING], um den Song Mixing-Modus aufzurufen.

3 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Song Mixing Job-Modus aufzurufen.

4 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F5] drücken.

5 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

7 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

⚠ VORSICHT

Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

8 Drücken Sie die Taste [MIXING], um den Song Mixing Job-Modus zu verlassen und zum Song Mixing-Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 3 bis 5 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

● [F1] Initialize

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Song Mixing-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise die Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw. – was sehr praktisch ist, wenn Sie ein Song Mixing von Grund auf neu erstellen möchten.



❏ Parametertypen, die initialisiert werden können

ALL
Es werden sämtliche Einstellungen für das ausgewählte Song Mixing initialisiert.

Common
Es werden sämtliche Common-Parameter für das ausgewählte Song Mixing initialisiert.

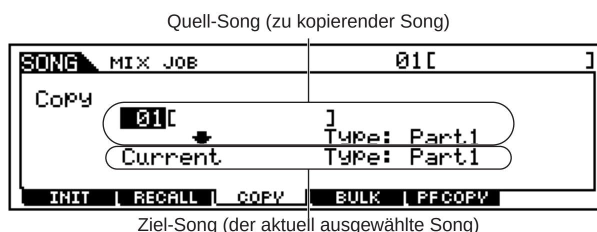
Part 1 ~ 16, PLG 1 ~ 3
Es werden sämtliche Part-Parameter für das ausgewählte Song Mixing initialisiert.

● [F2] Edit Recall

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Song Mixing-Programms ein anderes Programm auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht. Sollte dies einmal geschehen sein, können Sie mit Hilfe der Funktion Edit Recall (Wiederherstellung) das Song Mixing-Programm mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

● [F3] Copy

In diesem Display können Sie Part-Parameter oder Effekt-Einstellungen aus einem beliebigen Song Mixing-Programm in das zur Zeit bearbeitete Song Mixing-Programm kopieren (englisch: Copy). Dies ist sehr nützlich, wenn Sie einige Einstellungen aus einem anderen Programm verwenden möchten.



- **Quell-Song**
  Wählen Sie den zu kopierenden Song und Mixing-Datentyp (englisch: Type) aus.
  ❏ Type Part 1 ~ 32, PLG 1 ~ 3

- **Ziel-Song (der aktuell ausgewählte Song)**
  Stellen Sie hier den Part des Ziel-Songs ein.
  ❏ Type Part 1 ~ 32, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

HINWEIS Wenn Sie „Arp“ (Arpeggio) oder „Effect“ auswählen, werden die Arpeggio-Daten bzw. die Effect-Einstellungen der dem Quell-Part zugeordneten Voice kopiert.

● [F4] Bulk Dump

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Song Mixing-Programms an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren.

HINWEIS Für die Ausführung des Bulk Dumps (Datenblock-Sendung) muß die richtige MIDI Device Number eingestellt sein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 258.

● [F5] Performance Copy

Mit Hilfe dieser nützlichen Funktion können Sie bestimmte Einstellungen der vier Parts einer Performance in das zur Zeit bearbeitete Song Mixing-Programm kopieren (englisch: Copy). Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in Ihrem Song Mixing-Programm verwenden möchten. Kopieren Sie mit Hilfe dieses Jobs einfach die benötigten Einstellungen.
Die Einstellungen für den MIDI-Empfangskanal werden so geändert, daß sie den Kanal-Einstellungen des Songs entsprechen (Seite 260). Wenn der Basic Receive Channel auf „omni“ gestellt ist, wird der Empfangskanal hier auf „1“ eingestellt. Aktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen im Display, um die zu kopierenden Parametergruppen auszuwählen.



Song Mixing Store-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 63

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie das bearbeitete Song Mixing-Programm im User Speicher speichern.

VORSICHT

Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Falle eine Sicherungskopie auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät anlegen.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie nach der Bearbeitung des Song Mixings die Taste [STORE], um den Song Mixing Store-Modus aufzurufen.

2 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

3 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen. Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

VORSICHT

Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

HINWEIS Die gespeicherten Song Mixing-Einstellungen werden automatisch geladen, wenn der dazugehörige Song ausgewählt wird.

Pattern-Modus

Grundlegender Aufbau auf Seite 51

Funktionsbaum

Dieser Abschnitt befaßt sich mit dem Pattern-Modus. Um zu sehen, wie der Pattern-Modus im gesamten Funktionsschema des MOTIF eingeordnet ist, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau" auf Seite 30 an.
Die nachfolgende ausführliche Übersicht zeigt alle Displaymenüs und Parametergruppen der Pattern-Modi und gibt Ihnen einen schnellen und leicht verständlichen Überblick über die Pattern-Funktionen des MOTIF.
Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

- [INFORMATION] PATTERN INFORMATION ..... P. 276
- [PATTERN] PATTERN PLAY ..... P. 217
  - [F1] PATTERN PLAY ..... P. 217
  - [F2] PATTERN GRID GROOVE ..... P. 218
  - [F3] PATTERN TRACK OUTPUT CHANNEL ..... P. 218
  - [F4] PATTERN PATCH ..... P. 219
    - [SF4] CLEAR PHRASE ..... P. 219
    - [SF5] COPY PHRASE ..... P. 219
  - [F5] TRACK VOICE ..... P. 218
  - [F6] PATTERN CHAIN PLAY ..... P. 219
    - [EDIT] PATTERN CHAIN EDIT ..... P. 220
      - [SF1] INSERT MEASURE ..... P. 220
      - [SF2] DELETE MEASURE ..... P. 220
      - [SF3] COPY EVENT ..... P. 220
      - [SF4] CONVERT TO SONG ..... P. 220
      - [SF5] TRACK SELECT ..... P. 220
    - [REC] PATTERN CHAIN RECORD ..... P. 220
- [REC] PATTERN RECORD ..... P. 221
  - PATTERN REC SETUP ..... P. 222
    - [F1] SETUP ..... P. 222
    - [F2] VOICE ..... P. 223
      - [CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH ..... P. 223
    - [F3] ARP ..... P. 223
  - [PLAY] PATTERN RECORDING ..... P. 223
- [EDIT] PATTERN EDIT ..... P. 224
  - [F1] CHANGE ..... P. 224
    - [F5] INSERT ..... P. 224
    - [F6] DELETE ..... P. 224
  - [F2] VIEW FILTER ..... P. 224
    - [F5] CLEAR ALL ..... P. 224
    - [F6] SET ALL ..... P. 224
- [JOB] PATTERN JOB ..... P. 225
  - [F1] UNDO/REDO ..... P. 225
  - [F2] NOTE JOB LIST ..... P. 225
    - QUANTIZE ..... P. 225
    - MODIFY VELOCITY ..... P. 226
    - MODIFY GATE TIME ..... P. 226
    - CRESCENDO ..... P. 226
    - TRANSPOSE ..... P. 226
    - GLIDE ..... P. 226
    - CREATE ROLL ..... P. 226
    - SORT CHORD ..... P. 226
    - SEPARATE CHORD ..... P. 226
  - [F3] EVENT JOB LIST ..... P. 227
    - SHIFT CLOCK ..... P. 227
    - COPY EVENT ..... P. 227
    - ERASE EVENT ..... P. 227
    - EXTRACT EVENT ..... P. 227
    - CREATE CONTINUOUS DATA ..... P. 227
    - THIN OUT ..... P. 227
    - MODIFY CONTROL DATA ..... P. 228
    - BEAT STRETCH ..... P. 228
  - [F4] PHRASE JOB LIST ..... P. 228
    - COPY PHRASE ..... P. 228
    - EXCHANGE PHRASE ..... P. 228
    - MIX PHRASE ..... P. 228
    - APPEND PHRASE ..... P. 229
    - SPLIT PHRASE ..... P. 229
    - GET PHRASE FROM SONG ..... P. 229
    - PUT PHRASE TO SONG ..... P. 229
    - CLEAR PHRASE ..... P. 230
    - PHRASE NAME ..... P. 230

Pattern Play-Modus

Grundlegende Struktur auf Seite 67

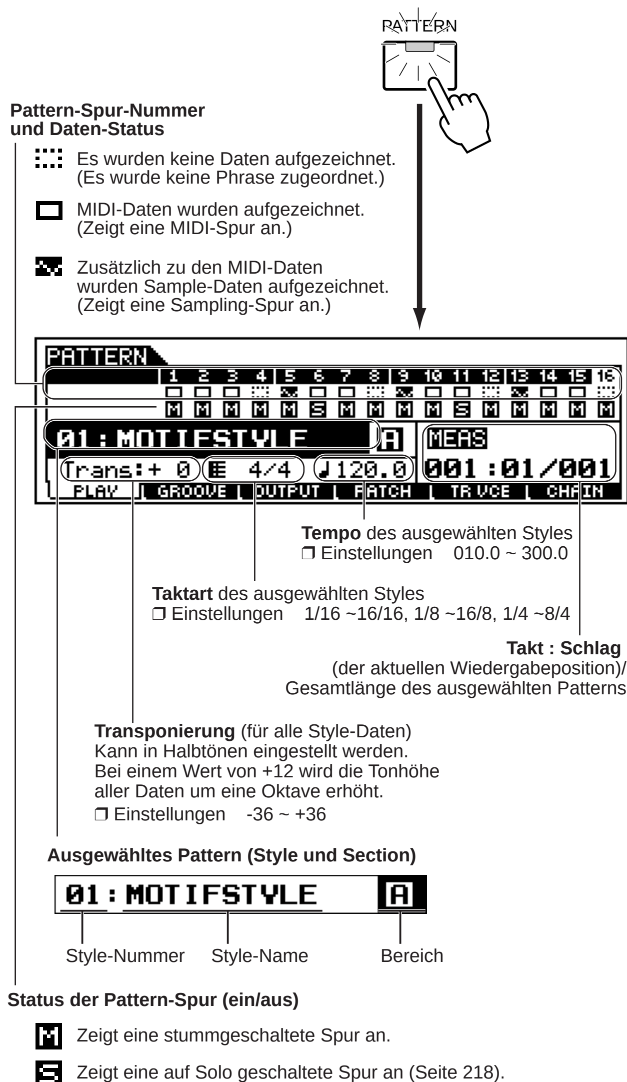
In diesem Modus können Sie einzelne User Patterns auswählen und wiedergeben.

HINWEIS Näheres über Patterns und ihre Track- und Speicherstruktur finden Sie auf Seite 51.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

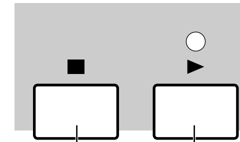
Grundlegender Aufbau auf Seite 67

1 Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den Pattern Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)



2 Wählen Sie einen Style und eine Section aus.

3 Starten/Stoppen Sie die Pattern-Wiedergabe.



4 Nehmen Sie erforderliche oder gewünschte Einstellungen (z.B. Transponierung, Tempo, Ein/Aus-Status einzelner Tracks u.s.w.) im oben abgebildeten Display vor.

5 Um Einstellungen vorzunehmen, wählen Sie zunächst das gewünschte Menü über die Tasten [F2] - [F6] und verändern dann die Parameter im jeweiligen Display.

HINWEIS Ein neues Pattern erzeugen Sie mit der Patch-Funktion, die mit der Taste [F4] ausgewählt wird. (Siehe Seite 219.)

HINWEIS Mit der Pattern Chain-Funktion, die mit der Taste [F6] ausgewählt wird, kann man einen Song erstellen, indem man verschiedene Patterns aneinanderreiht. (Siehe Seite 219.)

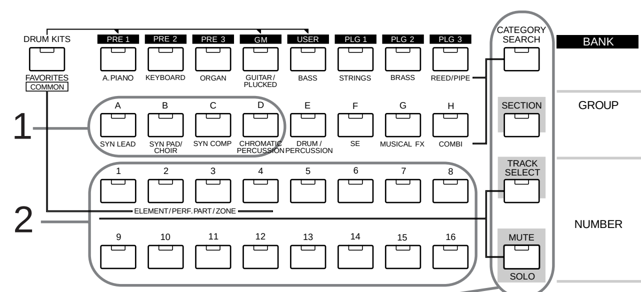
6 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 nach Wunsch.

7 Drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste, um den Pattern Play-Modus zu verlassen.

- Genaue Anleitungen zu den Schritten 2, 3, 4 und 5, entnehmen Sie bitte den folgenden Ausführungen.

Auswahl eines Styles

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 2 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise.
Wie unten dargestellt, entspricht die Vorgehensweise zur Auswahl eines Styles der Auswahl eines Songs (Seite 180).



HINWEIS Die folgenden Erklärungen treffen nur dann zu, wenn diese vier Tasten nicht aktiviert sind.

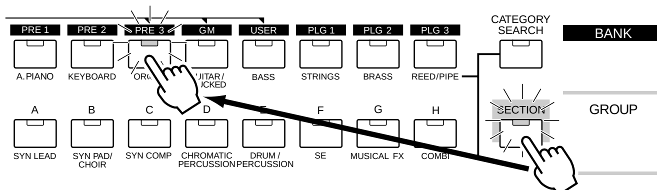
Sie können einen Style auch auswählen, indem Sie den Cursor auf die Style-Nummer positionieren und den Wert mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Data-Dial verändern.

Referenz Pattern-Modus

- **Style-Nummern und die entsprechende Group/ Nummer**
  Entspricht dem Song Play-Modus. Siehe Seite 179.

Auswahl einer Section

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 2 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.



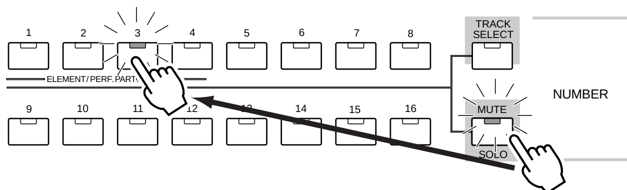
1 Drücken Sie die Taste [SECTION]. (Die LED leuchtet auf.)

2 Drücken Sie eine der Tasten [PRE1] ~ [PLG3] oder [A] ~ [H], um eine der 16 Sections auszuwählen

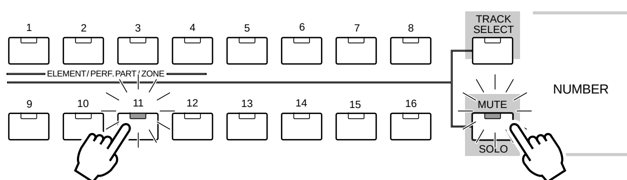
Pattern Track Ein/Aus — Solo und Mute

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.
Die Vorgehensweise entspricht der Beschreibung für „Song Track Ein/Aus — Solo und Mute" auf Seite 180, wie unten dargestellt.

- **So können Sie einen Track stummschalten (Mute)**

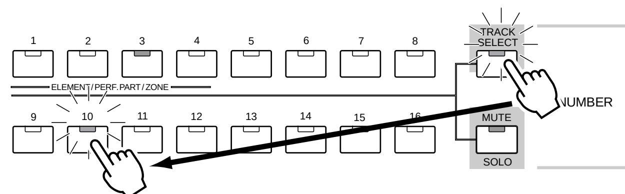


- **So können Sie einen Track auf Solo schalten**



Auswahl eines Pattern Tracks

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.
Um die Songdaten zu bearbeiten, müssen Sie den zu bearbeitenden Track auswählen.
Die Vorgehensweise entspricht wie unten dargestellt der Beschreibung für „Auswählen des Song Tracks" auf Seite 181.



Bearbeiten von Patterns im Pattern Play-Modus

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.

- **[F2] Pattern Play Groove**

  Entspricht dem Song Play-Modus. Siehe Seite 181.

- **[F3] Pattern Play Output Channel**

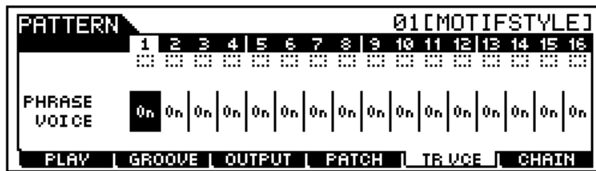
  Entspricht dem Song Play-Modus. Siehe Seite 182.

- **[F4] Pattern Play Patch**

  Wird später erklärt. Siehe Seite 219.

- **[F5] Pattern Play Track Voice**

  Bestimmt, ob die in den Phrasedaten enthaltenen Programmwechselbefehle (Program Change) wirksam sind oder nicht. Für die meisten Anwendungen sollte hier „off" eingestellt sein. Ein Beispiel: Wenn eine Phrase Wechsel der Voice enthält (Program Change-Events), aber Sie nicht wollen, daß mitten in der Phrase die Voice wechselt, stellen Sie hier „off" ein. Tracks, für die hier „off" eingestellt ist, werden automatisch mit der Voice-Nummer wiedergegeben, die für den Part eingestellt ist.



HINWEIS Die in der zur Pattern Phrase gehörende Phrase Voice kann im Voice-Display im Pattern Record-Modus eingestellt werden (Seite 223).

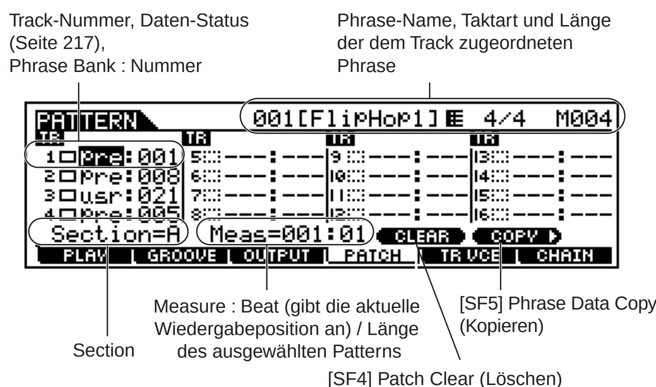
● **[F6] Pattern Play Chain Play/Edit**

Wird später erklärt. Siehe Seite unten.

[F4] Patch-Funktion

Grundlegender Aufbau auf Seite 52, Quick Start Guide auf Seite 105

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.
Im folgenden Display können Sie jedem Track eine Preset Phrase oder eine User Phrase (aufzunehmen im Pattern Record-Modus) zuordnen und damit ein Pattern mit bis zu 16 Tracks erzeugen.



● **Track-Nummer, Daten-Status, Phrase Bank : Nummer**

Einzelheiten zu Track-Nummer und Daten-Status entnehmen sie bitte der Abbildung in Schritt 1 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.
Die Phrase Bank und Nummer kann mit dem Data-Dial sowie den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] ausgewählt und dem ausgewählten Track zugeordnet werden. Der zugehörige Name der Phrase, die Taktart und Länge werden rechts oben im Display angezeigt.

HINWEIS Die Patch-Funktion steht nur für User Phrases zur Verfügung, die auf einem Track des gegenwärtig ausgewählten Styles aufgenommen wurden. Wenn Sie User Phrases nutzen wollen, die auf Tracks anderer Styles enthalten sind, benutzen Sie die Funktion Phrase Data Copy, die Sie mit der Taste [SF5] aufrufen können.

● **Section**

Zeigt die aktuell bearbeitete Section an. Weitere Informationen zur Auswahl von Sections finden Sie unter „Auswahl einer Section" auf Seite 218.

● **Measure : Beat (gibt die aktuelle Wiedergabeposition an)**

Die Tasten ? können zum Verändern der Position (angegeben in Measure/Beat – Taktnummer/Schlag) verwendet werden, und zwar auch während der Wiedergabe.

● **[SF4] Patch Clear**

Sie können die Zuordnung einer Phrase zum aktuell gewählten Track aufheben, indem Sie die Taste [SF4] drücken. Auf diese Weise wird der Track leer.

● **[SF5] Phrase Data Copy**

Die Auswahl an User Phrases, die mit der Patch-Funktion zugeordnet werden können, beschränkt sich auf die im aktuell gewählten Pattern Style enthaltenen Phrases. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Phrases von anderen Pattern Styles zum aktuellen Pattern Style hinzufügen.
Drücken Sie die Taste [SF5], um zum nachfolgend dargestellten Display zu wechseln. Nach Einstellung der gewünschten Parameter drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Phrasedaten zu kopieren (englisch: Copy).



VORSICHT
Der Kopiervorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in der als Ziel gewählten Phrase vorhanden sind.

[F6] Pattern Chain

Grundlegender Aufbau auf Seite 52, Quick Start Guide auf Seite 108

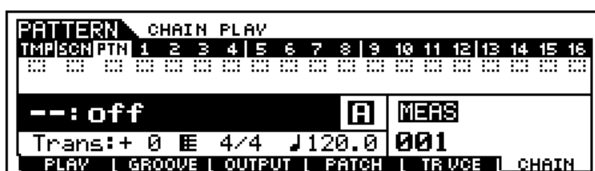
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.
Die Funktion Pattern Chain ermöglicht es, eine Abfolge verschiedener Patterns (Style und Section) zu einem Song zu verketten. Die so entstandene Pattern Chain läßt sich in einen Song umwandeln.

HINWEIS Näheres über Pattern Chains und ihre Track- und Speicherstruktur, siehe Seite 54.

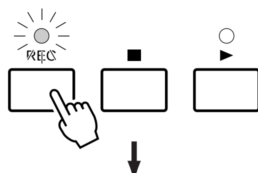
■ Pattern Chains bei der Wiedergabe in Echtzeit erstellen (Pattern Chain Recording)

Diese Funktion ermöglicht es, eine Abfolge von Patterns für die Pattern Chain-Wiedergabe zu bestimmen. Das Umschalten von Styles/Sections, Track Muting, Scene- und Mute-Wechsel sowie Tempowechsel können dabei in Echtzeit aufgezeichnet werden.

1 Drücken Sie im Pattern Play-Modus die Taste [F6], um in den Pattern Chain Play-Modus zu wechseln, der unten dargestellt ist. Weitergehende Angaben zu Parametern in diesem Display finden sich in Schritt 1 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.



2 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern Chain Record-Modus aufzurufen. Die LED leuchtet und das Record Setup-Display erscheint.



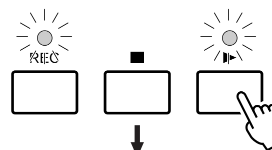


3 Stellen Sie die grundlegenden Werte für die Aufnahme ein (z.B. Style-Nummer/-Section, Aufnahmeart, Spur, Taktart, Tempo usw.).

- Die Parameter Aufnahmeart (Type), Taktart und Tempo entsprechen denen des Song Record-Modus.
- Wählen Sie als aufzunehmenden Track „TMP“ (Tempo), „SCN“ (Scene) oder „PTN“ (Pattern) aus. Einzelheiten zur Pattern Chain Track-Struktur finden Sie auf Seite 54.

4 Drücken Sie die Taste [▶], um die Aufnahme zu starten, und spielen Sie die Patterns nach Belieben.

- Falls ein Pattern Track (1-16) ausgewählt ist, können Sie Wechsel von Styles und Sections aufnehmen.
- Wenn der Tempo Track gewählt ist, können sie Tempiwechsel aufnehmen.
- Wenn der Scene Track gewählt ist, können Sie Mute-Einstellungen der Tracks aufnehmen.





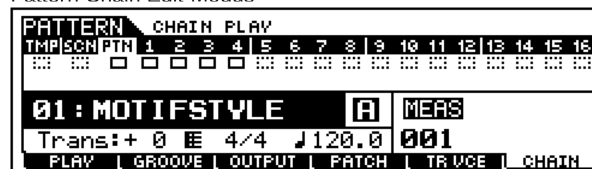
5 Drücken Sie zum Anhalten der Aufnahme die Taste [■].

■ Pattern Chain-Bearbeitung

Der Pattern Chain Edit-Modus ermöglicht es, die Reihenfolge der Patterns in der Chain zu verändern sowie Tempo- und Scene/Mute-Events einzufügen.

Rufen Sie das gewünschte Display auf, indem Sie die unten dargestellte Vorgehensweise befolgen, und bearbeiten Sie die Events (Style/Section-Wechsel, Scene/Mute-Wechsel, und Tempiwechsel) in den jeweiligen Displays.

Pattern Chain Edit-Modus



[PATTERN]-Taste [EDIT]-Taste

Pattern Chain Edit-Modus

Pattern Track Edit



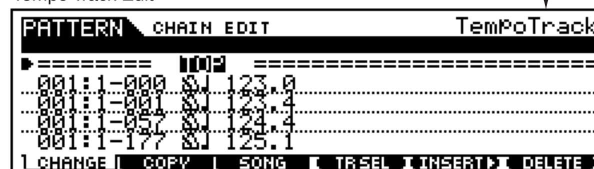
[F4]-Taste

Scene Track Edit



[F4]-Taste

Tempo Track Edit

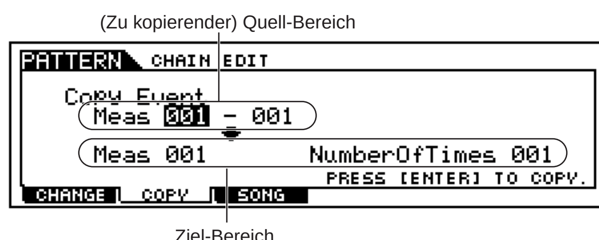


[F4]-Taste

Die Vorgehensweise zum Bearbeiten der Events im oben gezeigten Display und zum Einfügen und Löschen von Events (mittels der Tasten [F5]/[F6]) entspricht der im Song Edit-Modus. Siehe Seite 190.

● [F6]-[EDIT]-[F2] Copy

Das Betätigen der Taste [SF3] im Pattern Chain Edit-Modus ruft das unten dargestellte Copy-Display auf, in dem Sie Events der Pattern Chain aus dem angegebenen Quell-Bereich an eine andere Stelle (Ziel-Bereich) der Pattern Chain kopieren (englisch: Copy) können. Beachten Sie, daß dadurch vorhandene Events im Ziel-Bereich überschrieben werden.



- Quell-Bereich, Ziel-Bereich (Measure- bzw. Taktnummer)

❑ Wertebereich 001 ~ 999

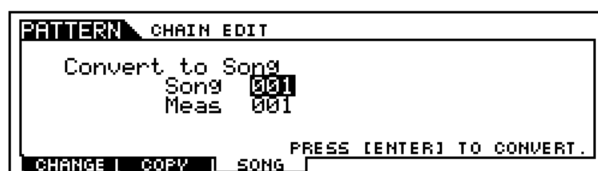
- NumberOfTimes
  Gibt an, wie oft der Bereich vom Beginn des Ziel-Bereichs an kopiert wird.

❑ Wertebereich 01 ~ 99

⚠VORSICHT
Dieser Vorgang überschreibt alle Events, die im Ziel-Bereich bereits vorhanden sind.

● [F6]-[EDIT]-[F3] Convert

Diese Funktion konvertiert (englisch: Convert) Pattern Chain-Daten in Songdaten (Standard MIDI-Format) und legt sie in normalen Song Tracks ab. Durch Drücken der Taste [SF4] im Pattern Chain Edit-Modus rufen Sie das unten dargestellte Convert-Display auf. Geben Sie die Nummer des gewünschten Ziel-Songs und die Measure-Nummer (Taktnummer) an, auf den die konvertierten Daten kopiert werden sollen, und drücken Sie die Taste [SF5], um die Konvertierung auszuführen.



⚠VORSICHT
Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Bereich vorhanden sind.

Pattern Record-Modus

Quick Start Guide auf Seite 102

Der MOTIF bietet eine umfangreiche Auswahl von Preset Phrases, die eine Vielfalt von Musikgenres abdecken. Er bietet außerdem umfassende Aufnahmefunktionen für eigene Phrases, aus denen sich wiederum eigene, individuelle Patterns erstellen lassen.

HINWEIS Für Details zur Vorgehensweise bei der Aufnahme, siehe Seite 53

◆ Der Aufnahme-Track

Bei der Aufnahme von Patterns muß zunächst der Track für die Aufnahme bestimmt werden — genau wie bei der Aufnahme eines Songs. Die Bedienvorgänge unterscheiden sich wie nachfolgend beschrieben in Abhängigkeit von den zugeordneten Phrases.

- **Wenn dem Track eine Preset Phrase zugeordnet ist...**
  Sie können nicht aufnehmen. Wenn Sie einen Track auswählen, dem eine Preset Phrase zugeordnet ist, erscheint beim Versuch einer Aufnahme eine Fehlermeldung.

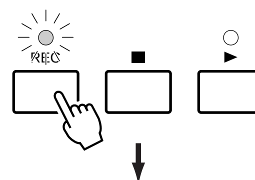
- **Wenn dem Track eine User Phrase zugeordnet ist...**
  Die Daten der User Phrase, die dem ausgewählten Track zugeordnet ist, werden durch die Aufnahme überschrieben.

- **Wenn dem Track keine Phrase zugeordnet ist...**
  Bei der Aufnahme wird eine neue User Phrase angelegt. Diese neu angelegte User Phrase wird automatisch dem Aufnahme-Track zugeordnet.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Pattern Play-Modus ein Pattern (Style und Section) für die Aufnahme aus.

2 Drücken Sie die [REC]-Taste, um den Pattern Record-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.) Das unten dargestellte Pattern Record Setup-Display erscheint.





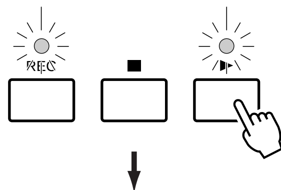
3 Stellen Sie die Grundparameter für die Aufnahme ein (z.B. Track, Aufnahmeart, Tempo und so weiter).

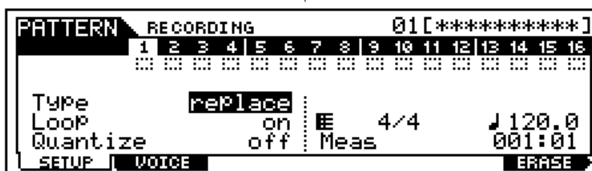
HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die Taktart im Pattern Play-Display eingestellt werden kann. Siehe Seite 217.

HINWEIS Die Vorgehensweise zur Auswahl des Aufnahme-Tracks entspricht der Auswahl eines Pattern Tracks (Seite 218).

4 Wechseln Sie die Displays, indem Sie die Tasten [F2]-[F3] drücken, und stellen sie die verschiedenen Aufnahmeparameter ein.

5 Drücken Sie die Taste [▶], um die Aufnahme zu starten.
- Falls Sie in Schritt 3 eine Echtzeit-Aufnahmeart gewählt haben (alle Auswahloptionen mit Ausnahme von „step"), wird Ihr Spiel auf der Tastatur zusammen mit den Controllerbewegungen aufgezeichnet.
- Falls Sie in Schritt 3 „step" gewählt haben, stellen Sie Ihre Aufnahme zusammen, indem Sie jede Note einzeln eingeben.





Um bestimmte Noten aus der Aufnahme zu löschen, halten Sie die [F6]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die Taste, deren Noten gelöscht werden sollen. So können Sie beispielsweise bei einer Drum Voice bestimmte Instrumente aus der Aufnahme wieder entfernen.

6 Nach Beendigung Ihres Spiels (bei Echtzeit-Aufnahmen) oder nach Beendigung der Step-Aufnahme drücken Sie die Taste [■], um die Aufnahme zu stoppen.

7 Drücken Sie die Taste [▶], um die neu aufgenommene Phrase zu hören.

8 Speichern Sie die aufgenommene Phrase auf eine Speicherkarte oder ein am MOTIF angeschlossenes SCSI-Gerät.

⚠VORSICHT

Die Daten der aufgenommenen (bearbeiteten) Phrase verbleiben vorübergehend im DRAM (Seite 64). Da die im DRAM enthaltenen Daten durch das Ausschalten der Stromversorgung verlorengehen, sollten Sie die im DRAM vorhandenen Daten in jedem Falle auf eine Speicherkarte oder auf ein externes SCSI-Gerät speichern, bevor Sie den MOTIF ausschalten.

- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 3 bis 4 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.
- Weitere Informationen zu den Schritten 5 bis 6 finden Sie im „Quick Start Guide" auf Seite 102.
- Weitere Informationen zu Schritt 9 finden Sie unter „File-Modus" auf Seite 266.

HINWEIS Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Aufnahme von MIDI-Daten (Erstellen von MIDI Tracks). Eine Anleitung zur Aufnahme von Audiodaten (Erzeugen von Sample Tracks) finden Sie unter „Sampling-Modus" auf Seite 233.

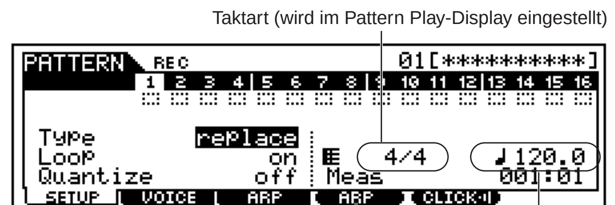
Einstellungen vor der Aufnahme

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 3 und 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 221, Seite 222.

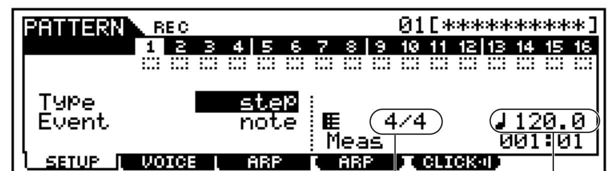
● [F1] Pattern Record Setup

Grundlegender Aufbau auf Seite 51?

Wenn die Aufnahmeart (Type) nicht auf „step" eingestellt ist:



Wenn die Aufnahmeart (Type) auf „step" eingestellt ist:



- **Type (Aufnahmeart)**
  Bestimmt die Methode der Aufnahme.
  ❏ Einstellungen: replace, overdub, step

HINWEIS Anders als im Song Record-Modus steht Punch bei der Pattern-Aufnahme nicht zur Verfügung.

- **Loop**
  Schaltet die Loop-Aufnahme ein („on") oder aus („off"). Falls „on" gewählt ist, wird die Phrase während der Echtzeit-Aufnahme immer wieder als Loop (in einer Schleife) wiederholt. Das kann nützlich sein, um beispielsweise bei der Aufnahme von Schlagzeug-Parts bei jedem Durchlauf ein neues Instrument hinzuzufügen. Falls „off" gewählt ist, endet die Aufnahme nach einem Durchlauf der Phrase.

- Einstellungen: on, off

• **Quantize**
Mit diesem nützlichen Feature können Noten während der Aufnahme automatisch quantisiert werden. Die Quantisierung richtet Noten-Events am nächstgelegenen Beat aus. Dieser Parameter bestimmt, ob die Echtzeit-Quantisierung aktiviert ist oder nicht, und bestimmt die Auflösung des Quantisierungsrasters, an dem die Noten-Events ausgerichtet werden.

- Einstellungen: off, 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achtel-Triole), 240 (Achtelnote), 320 (Viertel-Triole), 480 (Viertelnote)

• **Event**
Dieser Parameter steht zur Verfügung, wenn als Aufnahmeart „step“ eingestellt ist. Hier können Sie den einzugebenen Event-Typ angeben.

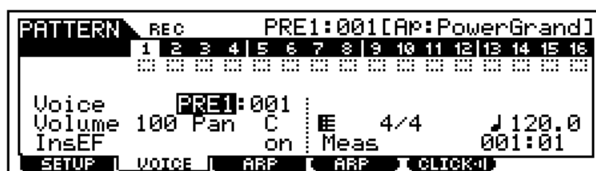
- Einstellungen: note, p.bend (Pitch Bend), CC#000 ~ #119 (Control Change)

• **Tempo**
Bestimmt das Pattern-Tempo.

- Wertebereich: 001.0 ~ 300.0

● [F2] Pattern Record Voice

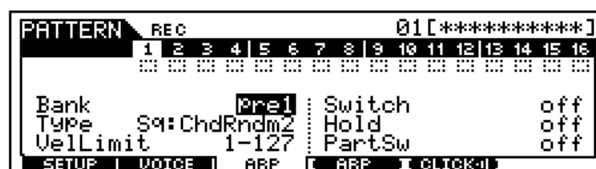
In diesem Display können Sie verschiedene Parameter der Voice für den ausgewählten Track einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die Klangerzeuger-Parts, deren MIDI-Empfangskanäle dem MIDI-Sendekanal des Song Tracks entsprechen. Die hier eingestellte Voice wird zur Phrase Voice (Seite 55).



Diese Parameter stimmen mit denen im Song Record-Modus überein. Siehe Seite 188.

● [F3] Pattern Record Arpeggio

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter des Arpeggios für den ausgewählten Track einstellen.



Bestimmt, ob die Arpeggio-Wiedergabedaten aufgezeichnet werden sollen. (Drücken Sie die Taste [F4].)

Diese Parameter stimmen mit denen im Song Record-Modus überein. Siehe Seite 189.

Aufnahme eines Patterns

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 5 und 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 217.

■ Echtzeitaufnahme

Siehe „Quick Start Guide“ auf Seite 103.

■ Step-Recording

Wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 217 beschriebenen Allgemeinen Vorgehensweise die Taste [▶] drücken, erscheint das Event-Display, in dem Sie Schritt (englisch: Step) für Schritt einzelne Events eingeben können. Die Vorgehensweise bei der Eingabe von Events ist dabei die gleiche wie beim Step-Recording im Song-Modus. Siehe Seite 183 ~ Seite 186.

Pattern Edit-Modus

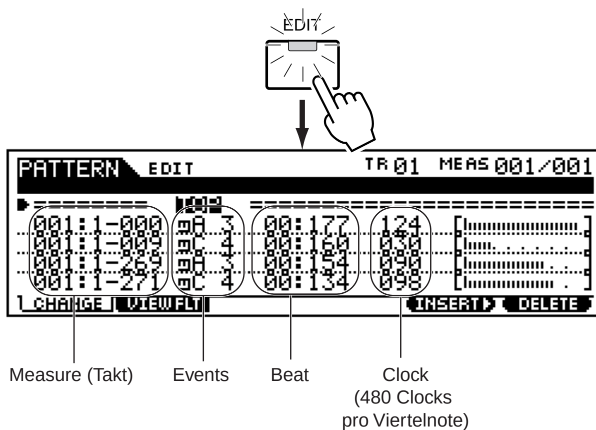
Dieser Modus bietet Ihnen umfassende und ausgefeilte Werkzeuge, um MIDI-Events in jeder Phrase eines aufgenommenen Patterns zu bearbeiten. MIDI-Events sind Nachrichten mit Spiel- und Steuerinformationen (wie etwa Note On/Off, Noten-Nummer, Program Change-Nummer), die als zeitlich strukturierte Abfolge die Daten eines aufgenommenen Patterns bilden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

Bedienungsgrundlagen auf Seite 70

1 Wählen Sie im Pattern Play-Modus den zu bearbeitenden Style und Phrase aus.

2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Pattern Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.) Es wird das hier dargestellte Pattern Event List-Display angezeigt.



3 Hier können Sie die MIDI-Events nach Bedarf überprüfen, einfügen und entfernen. Erscheint Ihnen das Display überladen, können Sie mit dem View Filter die Anzeige auf bestimmte Event-Typen eingrenzen. Drücken Sie einfach die Taste [F2], und wählen Sie die Event-Typen aus, die angezeigt werden sollen.

4 Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um zum Pattern Play-Modus zurückzukehren.

5 Drücken Sie die Taste [▶], um die bearbeitete Fassung anzuhören.

6 Bearbeiten Sie bei Bedarf weitere Phrases. Wiederholen Sie dazu die Schritte 2 bis 5.

7 Sichern sie nach dem Bearbeiten die Patterndaten im File-Modus auf einer Speicherkarte oder einem am MOTIF angeschlossenen SCSI-Gerät.

- Genaue Erläuterungen zu Schritt 3 entnehmen Sie bitte den folgenden Ausführungen.
- Weitere Informationen zu Schritt 7 finden Sie unter „File-Modus“ auf Seite 266.

Bearbeitbare MIDI-Events

Die MIDI-Events und Parameter (die in Schritt 3 der oben beschriebenen Allgemeinen Vorgehensweise bearbeitet werden können) sind die selben, die auch im Song Edit-Modus zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 190.

Bearbeiten/Einfügen/Entfernen von Events

Die Bearbeitungsmöglichkeiten und Parameter für Events (wie im Schritt 3 der oben beschriebenen Allgemeinen Vorgehensweise angesprochen) sind die selben, die auch im Song Edit-Modus zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 190.

Event View Filter

Alle Möglichkeiten und Einstellungen des View Filters für Events (die in Schritt 3 der oben dargestellten Allgemeinen Vorgehensweise angesprochen werden) stimmen mit denen des Song Edit-Modus überein. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 192.

Pattern Job-Modus

Der Pattern Job-Modus bietet eine umfassende Auswahl an Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, um den Sound eines Patterns zu verändern, das mit der Pattern Patch-Funktion oder im Pattern Record-Modus erstellt wurde. Er umfaßt eine Auswahl nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. Die meisten dieser Vorgänge können für einen kompletten Track oder für ausgewählte Taktbereiche eines Tracks ausgeführt werden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1. Wählen Sie im Pattern Play-Modus den Style und Section aus, auf den Sie den Job anwenden wollen.
2. Drücken Sie die Taste [JOB], um den Pattern Job-Modus aufzurufen.
3. Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F2] bis [F6] drücken.
4. Scrollen Sie mit Hilfe der Cursortasten zum gewünschten Job.
5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.
6. Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.
7. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)
8. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“, und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

   HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

⚠ VORSICHT

Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

9. Falls Sie die in den oben aufgeführten Schritten vorgenommenen Änderungen rückgängig machen möchten, drücken Sie die Taste [F1] (um Undo/Redo aufzurufen), und führen Sie die Undo-Funktion aus.
10. Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um den Pattern Job-Modus zu verlassen und zum Pattern Play-Modus zurückzukehren.

   • Genaue Erläuterungen zu den Schritten 3 bis 9 finden Sie in den folgenden Ausführungen.

[F1] Undo/Redo

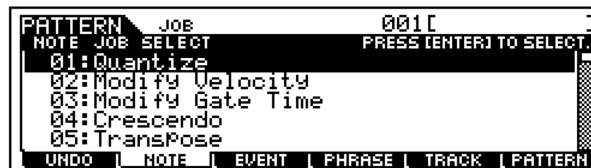
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 9 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise.
Die Bedienvorgänge sind die gleichen wie im Song Job-Modus. Siehe Seite 193.

⚠ VORSICHT

Undo/Redo kann für Vorgänge mit Sample Voices nicht verwendet werden.

[F2] Note Data Job

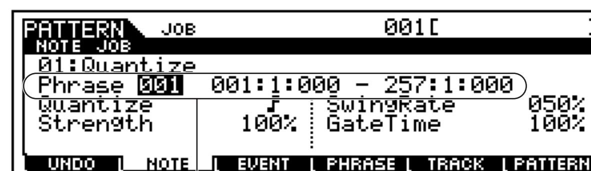
Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise die Taste [F2], um die Note Data Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise.

HINWEIS Die im Pattern-Modus verfügbaren Note Data Jobs sind grundsätzlich die gleichen wie im Song Job-Modus. Der Unterschied zum Song Job-Modus besteht darin, daß sich die Pattern Note Data Jobs auf die Phrases (001 - 256) und innerhalb der Phrases wiederum auf einen bestimmten Bereich auswirken (Measure : Beat : Clock).

● [F2]-01 Quantize



Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 194.

● [F2]-02 Modify Velocity

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 195.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-03 Modify Gate Time

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 195.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-04 Crescendo

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 196.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-05 Transpose

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 196.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-06 Glide

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 196.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-07 Create Roll

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 196.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-08 Sort Chord

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 197.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F2]-09 Separate Chord

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 198.

Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

[F3] Event Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 220 die Taste [F3], um die Event Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 225.

HINWEIS Die im Pattern-Modus verfügbaren Event Jobs sind grundsätzlich die gleichen wie im Song Job-Modus. Der Unterschied zum Song Job-Modus besteht darin, daß sich die Pattern Event Jobs auf die Phrases (001 - 256) und innerhalb der Phrases wiederum auf einen bestimmten Bereich auswirken (Measure : Beat : Clock).

● [F3]-01 Shift Clock

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 198.

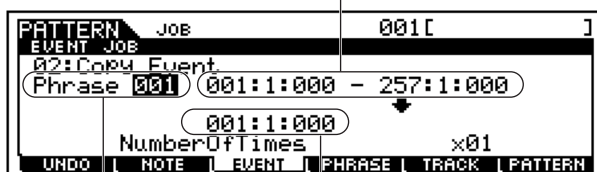


Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

● [F3]-02 Copy Event

Dieser Job kopiert (englisch: Copy) alle Daten von einem angegebenen Quell-Bereich an eine angegebene Ziel-Position.

Stellen Sie hier den Bereich ein (in Measures:Beats: Clocks), aus dem die Daten kopiert werden sollen.



Bestimmen Sie hier die Phrase, auf die der Job angewendet werden soll.

Bestimmen Sie hier die Position, auf die die Daten kopiert werden sollen.

- **Number Of Times**
  Gibt an, wie oft der Bereich von der Ziel-Position an kopiert wird.
  ❑ Wertebereich 01 ~ 99



Bei Ausführen von Copy Event werden sämtliche bereits an der Ziel-Position vorhandenen Daten überschrieben.

● [F3]-03 Erase Event

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 199.



Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

HINWEIS Im Gegensatz zum Song Job-Modus können hier nicht „Tempo", „Scene Memory" oder „Track Mute" als Event-Typen ausgewählt werden.

● [F3]-04 Extract Event

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 199.

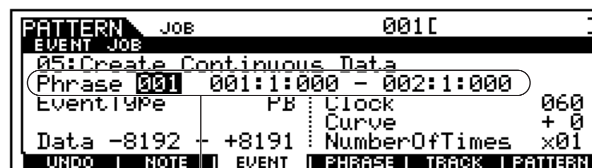
Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.



Wählen Sie hier die Ziel-Phrase.

● [F3]-05 Create Continuous Data

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 199.



Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

HINWEIS Im Gegensatz zum Song Job-Modus kann hier nicht „Tempo" als Event-Typ ausgewählt werden.

● [F3]-06 Thin Out

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 200.

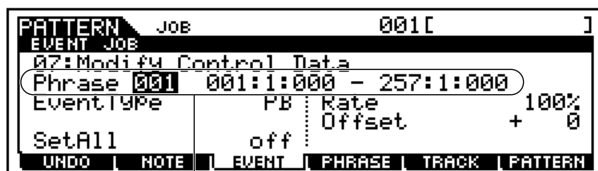


Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

HINWEIS Im Gegensatz zum Song Job-Modus kann hier nicht „All" als Event-Typ ausgewählt werden.

● [F3]-07 Modify Control Data

Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 200.

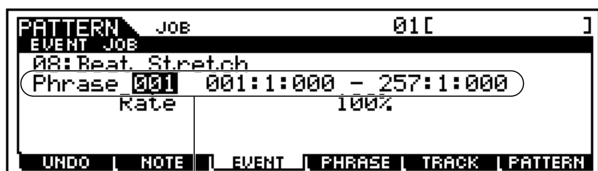


Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures:Beats:Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

HINWEIS Im Gegensatz zum Song Job-Modus kann hier nicht „Tempo" als Event-Typ ausgewählt werden.

● [F3]-08 Beat Stretch

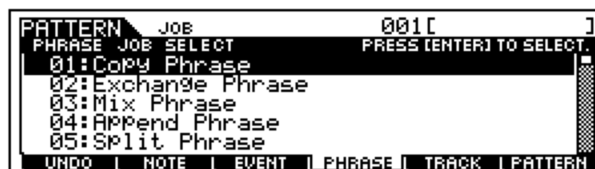
Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 200.



Bestimmen Sie hier die Phrase und den Bereich (in Measures/Beats/Clocks), auf den der Job angewendet werden soll.

[F4] Phrase Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 220 die Taste [F4], um die Phrase Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 225.

● [F4]-01 Copy Phrase

Mit diesem Vorgang wird die ausgewählte Phrase in eine als Ziel bestimmte andere Phrase kopiert (englisch: Copy).

Bestimmen Sie hier Ziel-Style und –Phrase.

Bestimmt den Style und die Phrase, die kopiert werden sollen.(Es können auch Preset Phrases ausgewählt werden.)



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden Sample Voices der Quell-Phrase in den Ziel-Style als Sample Voice kopiert und der Ziel-Phrase zugeordnet.

VORSICHT
Die Kopierfunktion überschreibt alle Daten in der als Ziel gewählten Phrase.

VORSICHT
Der Kopiervorgang einer Sample Voice kann nicht mittels Undo/Redo (Seite 225) rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

HINWEIS Falls im Ziel-Style kein Speicherplatz für Sample Voice-Daten zur Verfügung steht, wird im Display eine Warnmeldung angezeigt und die Sample Voice-Daten nicht kopiert. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample Jobs „Delete" nicht verwendete Sample Voices, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

● [F4]-02 Exchange Phrase

Mit diesem Vorgang tauschen oder „wechseln" (englisch: Exchange) Sie die Inhalte von zwei ausgewählten Phrases gegeneinander aus.



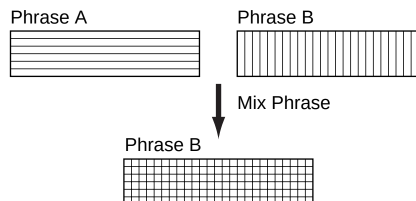
Miteinander zu tauschende Phrases

HINWEIS Wenn dieser Vorgang auf Phrases angewendet wird, denen Sample Voices zugeordnet sind, werden die Sample Voices nicht ausgetauscht.

● [F4]-03 Mix Phrase

Dieser Vorgang mischt alle Daten aus zwei ausgewählten User Phrases („A" und „B") und legt das Ergebnis in Phrase B ab. So können Sie beispielsweise Phrase A leeren, um völlig neue Daten in dieser Phrase aufnehmen zu können.

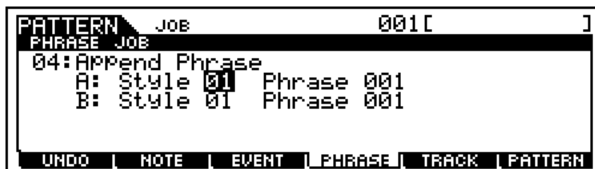


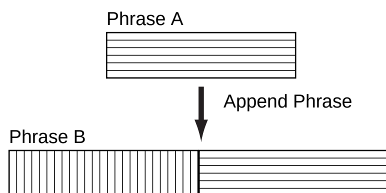


HINWEIS Bitte beachten Sie, daß die Anwendung dieses Jobs auf Phrases mit zugeordneten Sample Voices nicht die Sample Voices selbst mischt.

● [F4]-04 Append Phrase

Mit diesem Job wird eine Phrase an das Ende einer anderen angefügt (englisch: Append), was als Ergebnis eine entsprechend lange Phrase erzeugt.

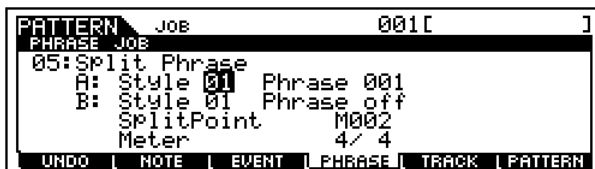




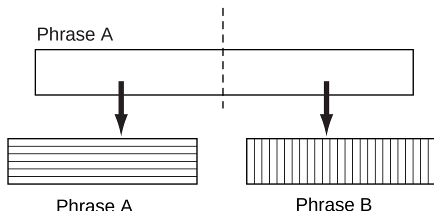
HINWEIS Wird dieser Job auf Phrases angewendet, denen Sample Voices zugeordnet sind, werden die Sample Voices nicht angefügt.

● [F4]-05 Split Phrase

Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase in zwei getrennte Phrases aufgeteilt (englisch: Split).



Phrase A wird am Split Point geteilt (an der im Display angegebenen Measure-Nummer).



HINWEIS Wenn entweder Style oder Phrase auf „Off" gestellt ist, wird die abgetrennte Phrase B gelöscht.

- **Meter**

Stellt die Taktart von Phrase B nach dem Split-Job ein.

❏ Einstellungen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4

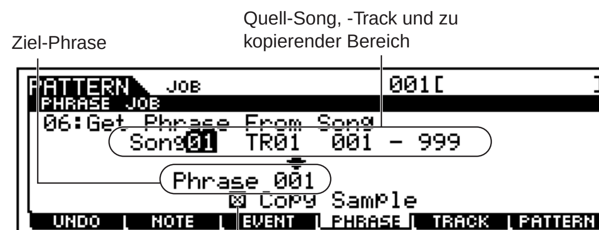
VORSICHT

Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der als Ziel gewählten Phrase B zuvor vorhanden sind.

HINWEIS Wird dieser Job auf Phrases angewendet, denen Sample Voices zugeordnet sind, werden die Sample Voices nicht geteilt.

● [F4]-06 Get Phrase From Song

Mit diesem Job wird ein zu bestimmender Abschnitt eines Song Tracks in die als Ziel ausgewählte Phrase kopiert.



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden Sample Voices der Quell-Phrase in den Ziel-Style als Sample Voice kopiert und der Ziel-Phrase zugeordnet. Wenn im Quell-Track keine Sample Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

VORSICHT

Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der als Ziel gewählten Phrase zuvor vorhanden sind.

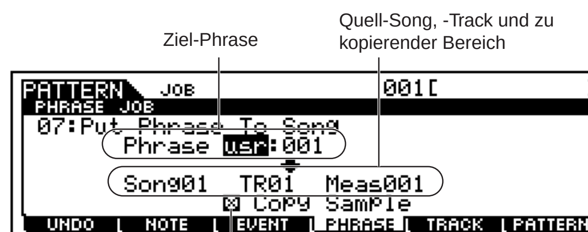
VORSICHT

Der Kopiervorgang einer Sample Voice kann nicht mittels Undo/Redo (Seite 225) rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

HINWEIS Falls im Ziel-Style kein Speicherplatz für Sample Voice-Daten zur Verfügung steht, wird im Display eine Warnmeldung angezeigt und die Sample Voice-Daten nicht kopiert. Löschen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs Delete nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

● [F4]-07 Put Phrase To Song

Dieser Job kopiert eine ausgewählte User Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs.



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden Sample Voices der Quell-Phrase in den Ziel-Style als Sample Voice kopiert und der Ziel-Phrase zugeordnet. Wenn im Quell-Track keine Sample Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

VORSICHT

Der Vorgang überschreibt alle Daten, die im angegebenen Abschnitt des als Ziel gewählten Tracks zuvor vorhanden sind.

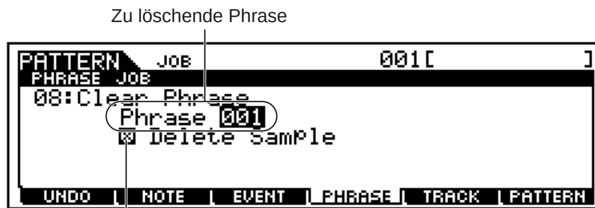
VORSICHT

Der Kopiervorgang einer Sample Voice kann nicht mittels Undo/Redo (Seite 225) rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

HINWEIS Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample Voice-Daten zur Verfügung steht, wird im Display eine Warnmeldung angezeigt und die Sample Voice-Daten werden nicht kopiert. Löschen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Sample-Jobs „Delete" nicht verwendete Samples, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

● [F4]-08 Clear Phrase

Dieser Job löscht (englisch: Clear) alle Daten einer ausgewählten Phrase.



VORSICHT

Die Funktionen Undo/Redo (Seite 225) können nicht verwendet werden, um das Löschen von Samples rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen.

● [F4]-09 Phrase Name

Bedienungsgrundlagen auf Seite 75

Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Phrase einen Namen (bis zu acht Zeichen) geben.



Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

[F5] Track Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 220 die Taste [F5], um die Track Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 225.

● [F5]-01 Copy Track

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs vom ausgewählten Quell-Track zum angegebenen Ziel-Track.



Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 202.

● [F5]-02 Exchange Track

Mit diesem Job tauschen oder „wechseln“ (englisch: Exchange) Sie die Inhalte von zwei ausgewählten Tracks des aktuellen Styles und Section gegeneinander aus.



Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 202.

● [F5]-03 Clear Track

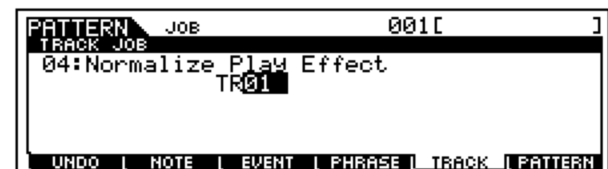
Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus dem ausgewählten Pattern Track.



Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 202.

● [F5]-04 Normalize Play Effect

Durch diesen Job werden die Daten im ausgewählten Track erneut geschrieben, um die aktuellen Grid Groove-Einstellungen einzuarbeiten.



Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 203.

● [F5]-05 Divide Drum Track

Teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme in separate Tracks so auf, daß als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln in einem separaten Track (Tracks 1 bis 8) zur Verfügung steht.
Eine sinnvolle Anwendung dieses Job besteht im unabhängigen Bearbeiten des Timings unterschiedlicher Drum-Parts mit Hilfe von Quantize (Seite 223) und Shift Clock (Seite 218), um beispielsweise das Timing zu straffen und ein natürlicheres Feeling zu erreichen.



Entspricht dem Job im Song Job-Modus. Siehe Seite 203.

[F6] Pattern Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 220 die Taste [F6], um die Pattern Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 225.

● [F6]-01 Copy Pattern

Dieser Vorgang kopiert alle Daten des ausgewählten Quell-Patterns in das ausgewählte Ziel-Pattern.

(Zu kopierender) Quell-Style und -Section Ziel-Style und -Section



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden im Quell-Style enthaltene Sample Voices in den Ziel-Style kopiert.

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden im Quell-Style enthaltene Preset Phrases in die User Phrase kopiert.



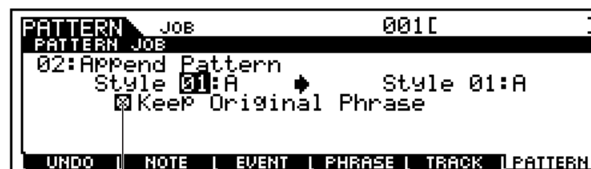
Der Kopiervorgang einer Sample Voice kann nicht mittels Undo/Redo (Seite 225) rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

● [F6]-02 Append Pattern

Mit diesem Vorgang wird ein Pattern mit allen 16 Tracks an das Ende eines anderen angehängt (englisch: Append), was als Ergebnis ein entsprechend langes Pattern erzeugt.

Quell-Pattern (Style und Section) Ziel-Pattern (Style und Section)





Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, verbleiben die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns zusammen mit den angefügten Daten im Speicher. Ist das Kästchen nicht angekreuzt, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns durch die neuen Daten ersetzt.
Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden im Quell-Style enthaltene Sample Voices in den Ziel-Style kopiert.

HINWEIS Ist das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE" angekreuzt, benötigt dieser Vorgang doppelt so viele leere User Phrases wie die Zahl der Tracks, die Daten enthalten, um die anzuhängenden Phrasedaten aufzunehmen. Falls nicht genug Phrases zur Verfügung stehen, erscheint eine Fehlermeldung und der Vorgang wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Job Clear Phrase (Seite 230) verwenden, um nicht verwendete Phrases zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.

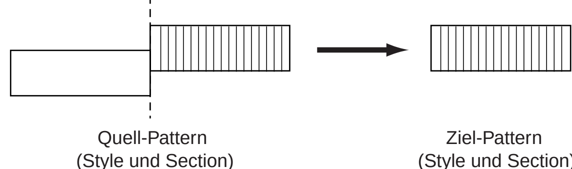
HINWEIS Wenn dieser Job auf Patterns angewendet wird, die Sample Voices verwenden, werden die Sample Voices nicht angehängt.

HINWEIS Falls die Länge des durch diesen Job entstehenden Patterns 256 Takte übersteigt, wird eine Fehlermeldung angezeigt und der Vorgang wird abgebrochen.

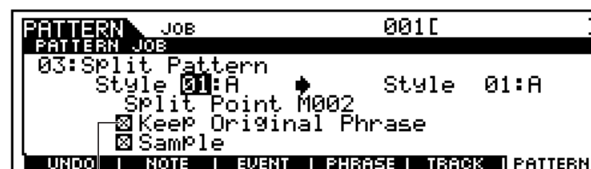
● [F6]-03 Split Pattern

Mit diesem Vorgang wird ein ausgewähltes Pattern (Daten aller 16 Tracks) in zwei getrennte Patterns aufgeteilt.

Nach dem Split Pattern-Vorgang verbleibt der Pattern-Teil vor dem eingestellten Split Point im Pattern, während der Teil hinter dem Split Point in das Ziel-Pattern verschoben wird.



Quell-Pattern (Style und Section) Ziel-Pattern (Style und Section)



Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, verbleiben die ursprünglichen Daten des Quell-Patterns komplett (also zusammen mit dem abgeschnittenen Teil) im Speicher. Ist das Kästchen nicht angekreuzt, wird der abgeschnittene Teil im Quell-Pattern gelöscht und in das Ziel-Pattern verschoben.

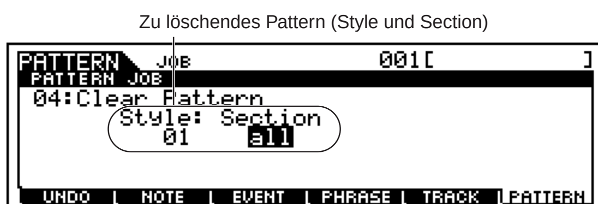
VORSICHT

Durch diesen Job werden alle bereits im Ziel-Pattern vorhandenen Daten überschrieben.

HINWEIS Ist das Kästchen „KEEP ORIGINAL PHRASE“ angekreuzt, benötigt dieser Vorgang doppelt so viele leere User Phrases wie die Zahl der Tracks, die Daten enthalten, um die anzuhängenden Phrasedaten aufzunehmen. Falls nicht genug Phrases zur Verfügung stehen, erscheint eine Fehlermeldung und der Vorgang wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Job Clear Phrase (Seite 230) verwenden, um nicht verwendete Phrases zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen.

● [F6]-04 Clear Pattern

Dieser Job löscht alle Daten eines ausgewählten Patterns oder aller Patterns.



● [F6]-05 Style Name

Bedienungsgrundlagen auf Seite 75

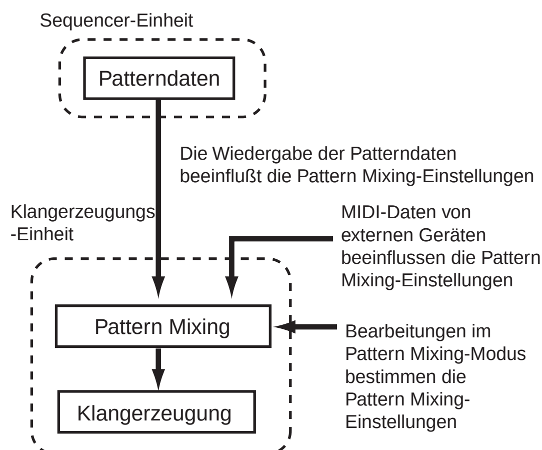
Mit diesem Job können Sie dem ausgewählten Style einen Namen geben.



Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

Pattern Mixing-Modus

In diesem Modus können Sie Mixing-Daten für Ihre Patterns einstellen und speichern sowie eine Vielzahl von Parametern für die Klangerzeuger-Parts einstellen - einschließlich der gewünschten Voice sowie ihrer Lautstärke, Panoramaposition, EQ, Effekte oder sonstiger Einstellungen.
Der Einfluß des Pattern Mixing-Modus auf die Klangerzeuger-Parts und die Einflüsse anderer Elemente auf den Modus sind in der folgenden Grafik dargestellt.



Pattern Mixing-Parameter sind kein echter Bestandteil der Patterndaten, sondern eher Einstellungen für den Klangerzeuger, da diese Daten durch die Patterndaten wiedergegeben werden. Aus diesem Grund werden die Pattern Mixing-Parameterwerte auch nicht auf den Pattern Tracks mit aufgezeichnet.
Obwohl es sich um verschiedene Modi handelt, sind die Bearbeitungsmöglichkeiten und Parameter des Pattern Mixing-Modus die gleichen wie im Song Mixing-Modus. Siehe Seite 205

Sampling-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 58)

Funktionsbaum

In diesem Abschnitt wird der Sampling-Modus behandelt. Um eine Vorstellung über den Zusammenhang des Sampling-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi zu erhalten, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau“ auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und alle Parametergruppen der Sampling-Modi. Hier erhalten Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick über die Sampling-Funktionen des MOTIF. Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[SAMPLE]

- [INFORMATION] SAMPLE ..... P. 276
- [SAMPLE] SAMPLE REC SETUP ..... P. 235
  - [F1] DESTINATION ..... P. 235
  - [F2] SOURCE ..... P. 236
- [F6] SAMPLE RECORD ..... P. 234
  - [F6] SAMPLE RECORDING ..... P. 234
    - RECORDING (Slice+Seq) ..... P. 236
    - [AFTER COMPLETING RECORDING] ..... P. 237
      - [F1] TRIM ..... P. 237
        - [INFO] TRIM INFORMATION ..... P. 276
        - [SF1] AUDITION ..... P. 238
        - [SF2] START-LOOP ..... P. 238
        - [SF3] GET TEMPO ..... P. 238
        - [SF4] EXTRACT ..... P. 238
        - [F5] ZOOM OUT ..... P. 238
        - [F6] ZOOM IN ..... P. 238
      - [F2] SLICE ..... P. 238
    - RECORDING (Sample, Sample+Note) ..... P. 236
  - [F6] SAMPLE REC SETUP ..... P. 237
- [EDIT] SAMPLE EDIT ..... P. 240
  - [F1] KEYBANK SELECT ..... P. 240
  - [F2] TRIM ..... P. 241
    - [INFO] TRIM INFO ..... P. 241
    - [SF1] AUDITION ..... P. 241
    - [SF2] START-LOOP ..... P. 241
    - [SF3] GET TEMPO ..... P. 241
    - [SF4] EXTRACT ..... P. 241
    - [F5] ZOOM OUT ..... P. 241
    - [F6] ZOOM IN ..... P. 241
  - [F3] PARAMETER ..... P. 241
  - [F4] RANGE ..... P. 241
- [JOB] SAMPLE JOB ..... P. 241
  - [F1] KEYBANK JOB LIST ..... P. 242
    - COPY ..... P. 242
    - DELETE ..... P. 242
    - EXTRACT ..... P. 243
    - MOVE ..... P. 243
    - NORMALIZE ..... P. 243
    - TIME-STRETCH ..... P. 244
    - CONVERT PITCH ..... P. 244
    - FADE IN/OUT ..... P. 245
    - CONVERT FREQUENCY ..... P. 245
    - STEREO TO MONO ..... P. 245
    - LOOP-REMIX ..... P. 246
    - SLICE ..... P. 246
  - [F2] WAVEFORM JOB LIST ..... P. 247
    - COPY ..... P. 247
    - DELETE ..... P. 247
    - TRANSPOSE ..... P. 247
    - NAME ..... P. 247
  - [F3] OTHER JOB LIST ..... P. 247
    - CLEAN UP MEMORY ..... P. 247
    - OPTIMIZE MEMORY ..... P. 248
    - DELETE ALL ..... P. 248
    - CONVERT TO DRUM VOICE (User Drum Voice Number, Name) ..... P. 248

Sampling Record-Modus

Bedienungsgrundlagen (Seite 58)

In diesem Modus können Sie auf dem MOTIF Klänge (zum Beispiel Ihre eigene Stimme, eine Gitarre oder Sounds von einer CD) aufzeichnen, diese bearbeiten und sie für die Erstellung spezieller Sample Voices verwenden, die Sie auf der Tastatur spielen können. Wenn Sie diesen Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus heraus aufrufen, können die von Ihnen aufgenommenen Sounds den Tracks zugeordnet und automatisch mit dem Song oder Pattern wiedergegeben werden. Außerdem können Sie mit Hilfe der Resampling-Funktion aus Ihren Sample-Bearbeitungen oder aus den Sounds des MOTIF neue Samples erstellen.

◆ Durch Sampling erstellte Daten

Unabhängig vom Modus sind die reinen Sampledaten natürlich identisch. Die verschiedenen Parameter unterscheiden sich jedoch in Abhängigkeit vom jeweiligen Modus oder den Einstellungen. Weitere Informationen zu den Datenarten, die mit der Sampling-Funktion erzeugt werden, finden Sie auf Seite 59.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Nehmen Sie alle notwendigen Verbindungen für die Verwendung eines Mikrofons oder einer externen Audioquelle vor. Weitere Informationen finden Sie unter „Analoger Eingang" und „Digitaler Eingang" auf Seite 23.

HINWEIS Falls Sie (mit der Resampling-Funktion) den Sound des MOTIF als Aufzeichnungsquelle nutzen möchten, ist der obige Schritt 1 nicht notwendig.

2 In Abhängigkeit von der späteren Verwendung Ihres erstellten Samples stehen Ihnen zwei Verfahrensmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Um damit eine Normal (User) Voice zu erstellen —**
  Rufen Sie den Voice- oder Performance-Modus auf. Wenn Sie den Sound des MOTIF als Aufzeichnungsquelle (mit der Resampling-Funktion) verwenden möchten, wählen Sie die gewünschte Voice oder Performance aus.
- **Um damit einen Sample-Track in einem Song oder Pattern zu erstellen —**
  Rufen Sie den Song- oder Pattern-Modus auf, und wählen Sie den gewünschten Song oder das gewünschte Pattern aus.

3 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um im Sampling Record-Modus das Setup-Display aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

HINWEIS Auch wenn Sie den Sampling Record-Modus aufrufen, leuchtet die LED des vorher aktvierten Modus weiterhin. Dadurch wird Ihnen angezeigt, aus welchem Modus Sie den Sampling Record-Modus aufgerufen haben.

4 Drücken Sie die Taste [F1], und stellen Sie die Destination-Parameter für das Sample ein. (Dadurch wird der Speicherplatz bestimmt, in dem das Sample aufgezeichnet und dem es zugeordnet wird.)

HINWEIS Wenn Sie den Sampling Record-Modus aus dem Voice- bzw. Performance-Modus heraus aufrufen, wird das aufgezeichnete Sample automatisch in der Waveform und User Voice gespeichert, die in diesem Display eingestellt sind.

HINWEIS Wenn Sie den Sampling Record-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufrufen, wird das aufgezeichnete Sample automatisch als Sample Voice auf dem Track gespeichert, der in diesem Display eingestellt ist.

5 Drücken Sie die Taste [F2], und stellen Sie die Source-Parameter für den Audio-Eingang ein.

6 Drücken Sie die Taste [F6], um zum Sampling Standby-Display zu gelangen. Stellen Sie in diesem Display den Trigger Mode ein.

7 Drücken Sie die Taste [F6] erneut, um das Sampling zu starten. Starten Sie die Wiedergabe der aufzuzeichnenden Audioquelle zum richtigen Zeitpunkt. Wie und wann Sie die Wiedergabe der Quelle starten sollten, hängt von den in Schritt 5 (siehe oben, Beschreibung auf Seite 236) vorgenommenen Einstellungen und dem verwendeten Vorgang ab (Kurzbeschreibung im Folgenden).

- **Wenn Source auf „A/D" oder „digital" gestellt ist:**
  Für die Sample-Aufzeichnung kann eine beliebige der folgenden Audio-Eingangsbuchsen bzw. –Schnittstellen des MOTIF verwendet werden:

  - A/D INPUT-Buchsen
  - mLAN-Schnittstellen (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte)
  - DIGITAL IN-Anschluß (mit installierter AIEB2-Erweiterungskarte)
  - OPTICAL IN-Anschluß (mit installierter AIEB2-Erweiterungskarte)
- **Wenn Source auf „resample" gestellt ist:**
  Der vom MOTIF selbst erzeugte Sound (durch Song/Pattern-Wiedergabe oder Spielen auf der Tastatur) kann als Sample aufgezeichnet werden.

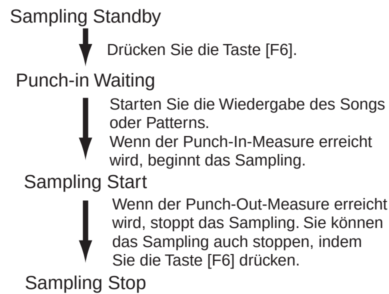
Wie das Sampling tatsächlich beginnt, hängt von der in Schritt 6 (siehe oben, Beschreibung auf Seite 237) vorgenommenen Einstellung des Trigger Modes und dem verwendeten Vorgang ab (Kurzbeschreibung im Folgenden).

Wenn Trigger Mode auf „Manual" steht:

Sampling Standby
↓ Drücken Sie die Taste [F6].
Sampling Start

Wenn Trigger Mode auf „Level" steht:

Sampling Standby
↓ Drücken Sie die Taste [F6].
Trigger Waiting
↓ Sobald der Pegel des Eingangssignals den Trigger Level übersteigt, beginnt das Sampling.
Sampling Start



8 Stoppen Sie das Sampling nach den obigen Anleitungen und die Aufzeichnung der Audioquelle wird angehalten.

9 Falls Sie den Sampling Record-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufgerufen und den Sampling Type in Schritt 5 auf „slice + seq“ gestellt haben, stellen Sie jetzt die Slice-Parameter wie benötigt ein.

10 Speichern Sie das aufgezeichnete Sample als Waveform, User Voice oder Sample Voice auf der Speicherkarte oder einem SCSI-Speichergerät.

⚠VORSICHT

Die aufgezeichneten (bearbeiteten) Phrasedaten werden temporär im DRAM (Seite 64) gespeichert. Da die Daten im DRAM beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, sollten Sie immer alle Daten des DRAM auf einer Speicherkarte oder einem externen SCSI-Gerät speichern, bevor Sie den MOTIF ausschalten.

- Die in den Schritten 4 bis 9 angesprochenen Vorgänge werden in den nachfolgenden Erläuterungen dargestellt.
- Weitere Informationen zu Schritt 10 finden Sie unter „File-Modus“ auf Seite 264.

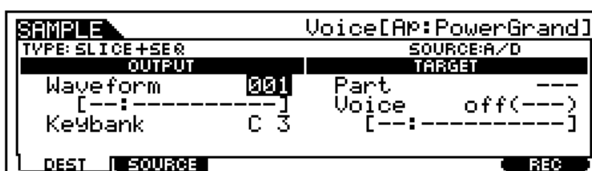
Sampling Setup

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf die Schritte 4 und 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234.

■ [F1] Sampling Destination-Einstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 4 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234.

● Bei Aufruf des Sampling-Modus aus dem Voice- bzw. Performance-Modus



HINWEIS Der MOTIF kann die Wavedaten von und zu einem Computer (mit TWE-Software) nur übertragen, wenn dieses Display aufgerufen ist.

- **Waveform**
  Bestimmt die Nummer der Waveform, der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird.
  ❏ Wertebereich 001 ~ 256

- **Keybank**
  Bestimmt die Noten-Nummer, die sich in der Mitte der Key Bank befindet.
  ❏ Wertebereich C-2 ~ G8

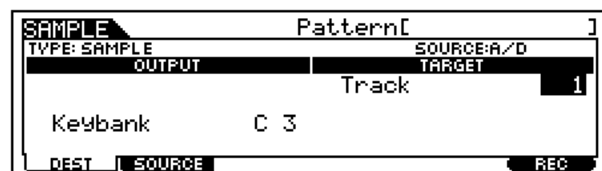
HINWEIS Ausführliche Informationen zur Waveform und zur Key Bank finden Sie auf Seite 60.

- **Part**
  Bestimmt den Part der Performance, dem das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus aus dem Performance-Modus aufgerufen wird.
  ❏ Einstellungen off, 1 ~ 4

- **Voice**
  Das aufgezeichnete Sample kann als eine User Normal Voice gespeichert werden. Dieser Parameter bestimmt eine User Normal Voice-Nummer, der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird.
  ❏ Einstellungen off, 1 ~ 128

HINWEIS Ist dieser Parameter auf „off“ gestellt, wird nur eine Waveform erzeugt; das Sample wird nicht als User Voice gespeichert. Das Sample wird in der Waveform mit der niedrigsten verfügbaren Nummer gespeichert. Wenn Sie das neue Sample anhören und die Zuordnung zu einer User Voice später vornehmen möchten, so öffnen Sie im Voice Edit-Modus das Element Oscillator-Display ([F1] bis [SF1]), und durchsuchen Sie die User Waveforms nach dem Sample. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 135.

● Bei Aufruf des Sampling-Modus aus dem Song/ Pattern-Modus

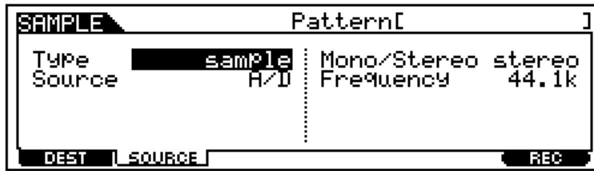


- **Track**
  Bestimmt die Nummer des Tracks, dem das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 16

- **Keybank**
  Bestimmt die Noten-Nummer, die sich in der Mitte der Key Bank befindet. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling Type auf „sample“ oder „sample + note“ gestellt ist.
  ❏ Wertebereich C–2 ~ G8

■ [F2] Sampling Source-Einstellungen

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234.



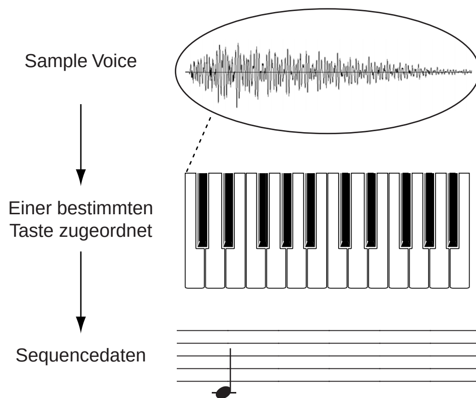
- **Type**

Bestimmt den Sampling Type. Wenn der Sampling-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufgerufen wird, variieren die durch das Sampling erzeugten Daten in Abhängigkeit von dieser Einstellung.
Beachten Sie, daß dieser Parameter fest auf „sample“ eingestellt ist, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Voice- bzw. Performance-Modus heraus aufrufen.

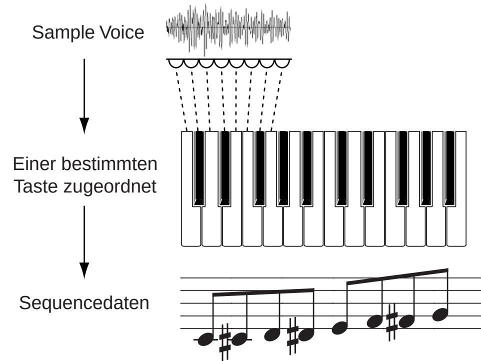
❏ Einstellungen sample, sample + note, slice + seq

sample
Nur das Sample (die Wave) wird erzeugt.

sample + note
Zusätzlich zu den Sampledaten werden die entsprechenden Notendaten für die Wiedergabe des Samples erzeugt und im angegebenen Track aufgezeichnet.



slice + seq
Das aufgezeichnete Sample wird automatisch in „Slices“ („Abschnitte“) geteilt. Diese werden aufeinanderfolgenden Noten auf der Tastatur zugewiesen. Diese Noten werden dann automatisch in Sequencedaten (im angegebenen Track) für die Wiedergabe arrangiert. Dies ist besonders bei Rhythmus-Samples nützlich. Wenn Sie beispielsweise einen Drum-Part aufgezeichnet haben, wird jeder Beat des Rhythmus in einen einzelnen Slice und eine einzelne Note umgewandelt. Die Noten bilden dann eine Sequence. Auf diese Weise wird bei der Wiedergabe der Sequencedaten das gesamte Rhythmus-Sample wiedergegeben. Der Vorteil davon ist, daß Sie das Tempo des Sequencers über einen großen Bereich ändern können und das Rhythmus-Sample dabei immer synchron zu den anderen Tracks bleibt.



HINWEIS Detaillierte Einstellungen (Taktart, Taktanzahl usw.) werden im Slice-Display nach dem Sampling bestimmt.

- **Source**

Bestimmt die Aufnahmequelle.

❏ Einstellungen

A/D
Der analog Audioeingang der A/D INPUT-Buchsen oder die mLAN-Schnittstelle (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte) wird als Aufnahmequelle verwendet.

resample
Das an den OUTPUT-Buchsen des MOTIF ausgegebene Signal (bereits aufgezeichnete Samples oder Preset Waves) wird als Aufnahmequelle verwendet und „resampled“.

Digital
Die digitalen Audiosignale der Schnittstellen DIGITAL IN oder OPTICAL IN (mit installierter AIEB2-Erweiterungskarte) werden als Aufnahmequelle verwendet.

- **Mono/Stereo**

Bestimmt, ob neue Samples als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden.

❏ Einstellungen

monoL
Das Signal des L-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.

monoR
Das Signal des R-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.

monoL+R
Die Signale der Kanäle L und R werden gemischt und als Mono-Sample aufgezeichnet.

stereo
Ein Stereo-Sample wird aufgezeichnet.

- **Frequency (Sampling-Frequenz)**

Bestimmt die Sampling-Frequenz. Die Geschwindigkeit, mit der digitale Meßvorgänge stattfinden, wird Sampling-Frequenz genannt. Je höher die Sampling-Frequenz, desto besser die Qualität des Sounds.

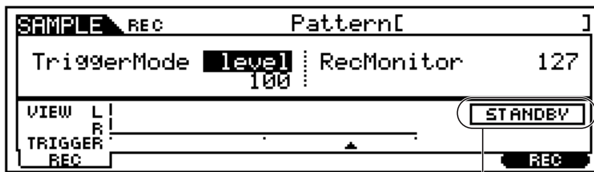
❏ Einstellungen
44,1k (44,1 kHz), 22kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

HINWEIS Wenn Source auf „A/D“ gestellt ist und die mLAN-Schnittstelle als analoger Eingang verwendet wird, ist der Parameter Frequency fest auf 44,1 kHz eingestellt und kann nicht geändert werden.

HINWEIS Bei anderen Frequency-Einstellungen als „44.1k“ kann der Sound, den Sie während der Aufzeichnung hören, je nach Quellsignal vom resultierenden Sound abweichen.

Sampling Standby

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 6 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234.



Zeigt an, daß sich der MOTIF im Sampling Standby-Modus befindet.

- **TriggerMode**
  Bestimmt die Trigger-Methode des Samplings.
  ❏ Einstellungen
  level
  Das Sampling beginnt, sobald das Eingangssignal nach dem Drücken der Taste [F6] (START) den eingestellten Trigger Level überschreitet.
  Bei Auswahl dieser Methode müssen Sie auch den Parameter Trigger Level (1 ~ 127) einstellen.

  meas
  Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufgerufen wird, und sollte zusammen mit dem Punch-In/Out-Takt (englisch: Measure) eingestellt werden.
  Nachdem Sie die Taste [F6] (START) gedrückt haben, beginnt das Sampling am eingestellten Punch-In-Takt und endet am eingestellten Punch-Out-Takt. Das Sampling wird auch beendet, wenn der Song bzw. das Pattern durch Drücken der Taste [■] gestoppt wird.

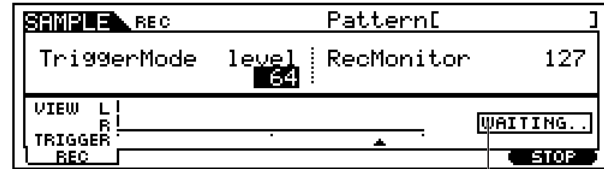
  manual
  Das Sampling beginnt, sobald Sie die Taste [F6] (START) drücken, unabhängig vom Wiedergabestatus des Songs bzw. Patterns.

- **RecMonitor (Recording Monitor)**
  Bestimmt den Ausgangspegel des Monitorsignals.
  Dieses Monitorsignal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben.
  Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf den Aufnahmepegel.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **RecGain (Recording Gain)**
  Bestimmt die Aufnahmeverstärkung (englisch: Gain) beim Resampling.
  Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Source auf „resample“ gestellt ist.
  ❏ Wertebereich -12 dB ~ +12 dB

Trigger Waiting

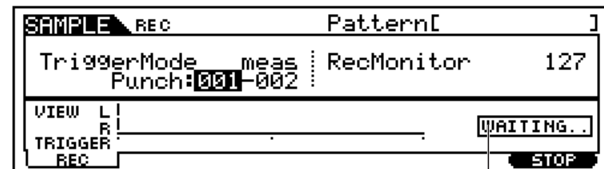
Das folgende Display bezieht sich auf Schritt 7 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234. Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn der Trigger Mode auf „level“ gestellt ist. In diesem Fall befindet sich die Sample-Aufnahme im Standby und wartet auf ein Eingangssignal, das den Trigger Level übersteigt.



Zeigt an, daß die Sample-Aufnahme auf ein Signal mit ausreichendem Pegel wartet.

Punch-in Waiting

Das folgende Display bezieht sich auf Schritt 7 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 234.
Dieses Display steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufgerufen wird und der Trigger Mode auf „meas“ gestellt ist. In diesem Fall befindet sich die Sample-Aufnahme im Standby und wartet darauf, daß die Song- bzw. Pattern-Wiedergabe den eingestellten Punch-In-Takt erreicht.



Zeigt an, daß die Sample-Aufnahme auf ein Signal mit ausreichendem Pegel wartet.

Slice-Einstellung nach dem Sampling

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 9 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 235.
Falls Sie den Sampling Record-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus heraus aufgerufen und den Sampling Type auf „slice + seq“ gestellt haben, dann sollten Sie die folgenden Slice-Parameter einstellen.

■ [F1] Trim

Mit Hilfe der Trim-Funktion können Sie die Start und End Points (Beginn und Ende) der Wiedergabe innerhalb des gesamten Samples bestimmen. Sie können alle nicht benötigten Daten (vor dem Start Point und hinter dem End Point) durch einen Druck auf die Taste [SF5] (Extract-Funktion) löschen. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie Drum-Loops erzeugen, da Sie dadurch die Beats isolieren können, die Sie für Ihre Loop benötigen. Sie können auch das Tempo für den Bereich der Loop-Wiedergabe einstellen, um dessen Beat zu bestimmen.

Tempo

Drücken Sie die Tasten [F5] und [F6], um die Wave-Darstellung hinein oder hinaus zu zoomen.

Drücken Sie die [SF2]-Taste, um die Adresse des Start Points auf die des Loop Start Points zu setzen.

Drücken Sie die Taste [SF4], um alle nicht benötigten Sampledaten (vor dem Start und hinter dem End Point) zu entfernen.

Drücken Sie die Taste [SF1], um das aufgenommene Sample mit den im Display eingestellten Werten wiedergeben zu lassen.

Drücken Sie die Taste [SF3], um das Tempo/den Beat des Samples ausrechnen zu lassen (unter der Annahme, daß zwischen dem Loop Start Point und dem End Point genau ein Takt liegt). Das berechnete Ergebnis wird links in diesem Display angezeigt.

- **Start (Start Point)**
  Bestimmt den Start der Sample-Wiedergabe.
- **Loop (Loop Start Point)**
  Bestimmt den Start der Loop-Wiedergabe (der Punkt, an dem die Loop beginnt) innerhalb des gesamten Samples.
- **End (End Point)**
  Bestimmt das Ende der Loop-Wiedergabe innerhalb des gesamten Samples.
- **Beat**
  Der Beat des Bereichs vom Start bis zum Ende der Loop wird automatisch in Abhängigkeit vom Tempo angezeigt (siehe unten). Dieser Wert ist nur eine Anzeige und kann nicht geändert werden.
  Wenn Sie die Funktion GET TMP (Get Tempo, Taste [SF4]) verwenden, wird dieser Beat-Wert automatisch geändert, um mit dem errechneten Tempo übereinzustimmen.
- **(Tempo)**
  Führen Sie die Funktion GET TMP (Get Tempo) aus (drücken Sie die Taste [SF4]), um das Tempo des Samples zu berechnen (dabei wird der Bereich vom Start bis zum Ende der Loop als ein Takt gesehen). Das Ergebnis der Berechnung wird hier angezeigt.
  Sie können das Tempo auch mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial ändern.

■ [F2] Slice

Mit Hilfe dieser leistungsstarken Funktion können Sie das aufgezeichnete Sample automatisch in einzelne „Slices" („Abschnitte") einteilen. Diese Slices werden dann aufeinanderfolgenden Noten zugeordnet und als Sequencedaten arrangiert. Sie können das Sample wiederherstellen, indem Sie dessen Slices in ihrer Reihenfolge und zwar bei jedem beliebigen Tempo wiedergeben – auf diese Weise können Sie Samples unterschiedlicher Tempi perfekt einander anpassen. Diese Funktion ist auch bei Melodie-Samples nützlich, beispielsweise bei Baß-Parts, da Sie das Sample mit jedem Tempo wiedergeben können, ohne die Tonhöhe zu ändern.

HINWEIS Sie müssen vor Ausführung der Slice-Funktion die Länge des Samples genau anpassen. Geben Sie im Trim-Display mit Hilfe der Taste [SF1] (AUDITION) das Sample in einer Loop wieder, und stellen Sie dann die Start und End Points genau ein.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.) Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Slice-Vorgang auszuführen.

Drücken Sie die Taste [SF1], um die bearbeiteten Samples zu hören und zu überprüfen.

Drücken Sie die Taste [F5], um zum Sampling Setup-Display zurückzukehren, ohne das Ergebnis zu speichern.

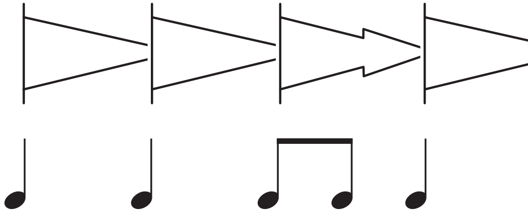
Drücken Sie die Taste [F6], um das Ergebnis des Slice-Vorgangs zu speichern und zum Sampling Setup-Display zurückzukehren.

- **Type (Slice-Typ)**
  Bestimmt, wie das Sample geteilt wird und damit auf gewisse Weise auch die resultierende Klangqualität. Hier können Sie den Slice-Typ auswählen, der am besten zum Original-Sample paßt.
  ❏ Einstellungen
  beat1 ~ 3
  Dieser Slice-Typ ist für perkussive Phrasen geeignet, wie beispielsweise für Drums oder Bässe mit einem schnellen Attack und kurzem Decay. Es stehen drei Varianten zur Verfügung.
  phrase1 ~ 4
  Diese Einstellung ist ideal für Phrasen mit Becken oder anderen Instrumenten mit einem langen Decay. Es stehen vier Varianten zur Verfügung.
  quick
  Unabhängig vom Inhalt der Phrase wird das Sample an den angegebenen Notenunterteilungen geteilt. Die Anzahl der Slices pro Takt ist das Produkt aus ersten Zahl des Parameters Meter (Taktart) mal der zweiten Zahl des Parameters SubDivide.

  HINWEIS Hilfreiche Hinweise für die sinnvolle Verwendung des Parameters Slice Type mit verschiedenen Samples finden Sie im Abschnitt „Tips zur Verwendung der Slice-Typen" auf Seite 239.
- **Measure**
  Bestimmt die Anzahl der Takte in dem zu unterteilenden Sample.
  Bei Ausführung der Slice-Funktion werden Sequencedaten über die angegebene Anzahl an Takten erstellt. Die Sequenzdaten werden vom Beginn des aktuellen Taktes erzeugt, an dem das Sampling gestartet wird.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 8
- **Meter**
  Bestimmt die Taktart oder das Taktmaß (englisch: Meter) des Samples. Diese Einstellung hier ist die grundlegende Slice-Einheit.
  ❏ Einstellungen 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

- **SubDivide**

  Der Meter-Parameter bestimmt die grundlegende Slice-Einheit, der Parameter SubDivide bestimmt eine feinere Auflösung für Phrasen, die Bereiche mit kürzeren Noten enthalten.
  Für das folgende Beispiel wurde Meter auf „4/4“ und SubDivide auf „1/2“ eingestellt.



❏ Einstellungen

Wenn Meter auf „1 ~ 8/4“ gestellt ist:
Viertelnote (1/1), Achtelnote (1/2), Vierteltriole (1/3), Sechzehntelnote (1/4), Achtelnotentriole (1/6), Sechzehntelnote (1/8), 32stel-Triole (1/12)

Wenn Meter auf „1 ~ 16/8“ gestellt ist:
Achtelnote (1/1), Sechzehntelnote (1/2), Achtelnotentriole (1/3), 32stelnote (1/4), Sechzehntelnotentriole (1/6)

Wenn Meter auf „1 ~ 16/16“ gestellt ist:
Sechzehntelnote (1/1), 32stelnote (1/2), Sechzehntelnotentriole (1/3)

HINWEIS Dieser Parameter hat keine Auswirkung, wenn der Parameter Slice Type auf „beat 1 ~ 2“.

HINWEIS Die maximale Slice-Auflösung für Stereo-Samples liegt bei 64 Slices, für Mono-Samples bei 128 Slices.

- **Sens (Envelope Sensitivity)**

  Paßt die Unterteilungen noch weiter an, die durch den Parameter SubDivide eingestellt werden. Höhere Werte führen zu höherer Auflösung; dadurch können sogar feinere Noten und kleinere Sounds entdeckt und unterteilt werden.
  Hören Sie sich mit Hilfe der Audition-Funktion (drücken Sie [SF1]) die Ergebnisse an. Falls Sie nicht zufrieden sind, ändern Sie die Einstellungen, und versuchen Sie es erneut.

❏ Wertebereich 1 ~ 5

HINWEIS Dieser Parameter hat keine Auswirkungen, wenn der Slice-Typ „quick“ ausgewählt ist.

◆ Tips zur Verwendung der Slice-Typen

● Unterteilen von perkussiven Phrasen mit kurzen Decays

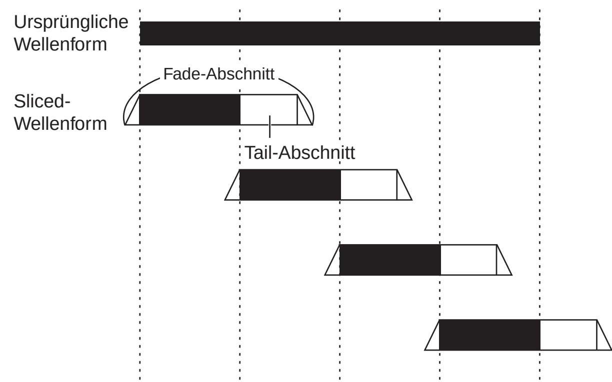
- Unterteilen Sie zuerst mit Hilfe der Einstellung „beat1“.
- Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „beat2“. Versuchen Sie, die Envelope Sensitivity für eine feinere Steuerung anzupassen.
- Falls sich mit der Einstellung „beat1“ die Attack-Anteile überlappen oder das gesamte rhythmische Feeling verschlechtert wird, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „beat3“. Passen Sie mit Hilfe des Parameters SubDivide die Slice-Auflösung an, und nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.

● Unterteilen von Phrasen mit langen Decays

- Unterteilen Sie zuerst mit Hilfe der Einstellung „phrase1“.
- Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „phrase2“. Passen Sie mit Hilfe des Parameters SubDivide die Slice-Auflösung an, und nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.
- Falls mit der Einstellung „phrase1“ die Punkte zwischen Slices grob klingen und das Gesamtgefühl unstetig ist, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „phrase3“, und stellen Sie den Parameter SubDivide auf eine feinere Auflösung ein. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor. Die Einstellung „phrase3“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Baßsounds ohne Vibrato, mit anderen Worten, die Tonlage bleibt bei dieser Einstellung konstant. Es können auch Echo-ähnliche Effekte erzeugt werden, wenn diese Einstellung auf perkussive Phrasen mit kurzem Decay angewendet wird.
- Falls mit der Einstellung „phrase1“ die Punkte zwischen Slices grob klingen und das Gesamtgefühl unstetig ist, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „phrase4“, und stellen Sie den Parameter SubDivide auf eine feinere Auflösung ein. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor. Die Einstellung „phrase4“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Baßsounds mit Vibrato, aber auch für Vocal-Phrasen.

◆ Für Slice-Vorgänge benötigter Wave-Speicher

Einzelne Slices von Wavedaten, die mit Hilfe der Slice-Vorgänge erstellt wurden, benötigen etwas 1,5 mal so viel Speicherplatz wie das Original, da den Slices automatisch ein Tail-Abschnitt und Fade-In- und Fade-Out-Abschnitte zu Beginn und am Ende der Wavedaten hinzugefügt werden. Auf diese Weise kann selbst bei höheren BPM (Beats per Minute) eine maximale Soundqualität beibehalten werden, da so weichere Übergänge zwischen den Slices erzeugt werden. Wenn der Slice-Typ „quick“ ausgewählt ist, wird kein Tail-Abschnitt angefügt.



Für die Syntheseberechnungen, die bei jedem Slice-Vorgang ausgeführt werden, wird ein Bereich des Arbeitsspeichers benötigt, aber auch ausreichend Speicherplatz, um die komplettierten Waveforms zu behalten.
Für die Sampling-Frequenz von 44,1 kHz finden Sie den für jeden Slice-Typ erforderlichen Speicherplatz (in Kilobytes) in der folgenden Übersicht.

BEAT1	: Originalgröße der Wave X N + (0,3 X Anzahl der Slices)
BEAT2	: Originalgröße der Wave X N + (0,2 X Anzahl der Slices)
BEAT3	: Originalgröße der Wave X N + (0,3 X Anzahl der Slices)
PHRASE1	: Originalgröße der Wave X N + (5,8 X Anzahl der Slices)
PHRASE2	: Originalgröße der Wave X N + (1,4 X Anzahl der Slices)
PHRASE3	: Originalgröße der Wave X N + (0,4 X Anzahl der Slices)
PHRASE4	: Originalgröße der Wave X N + (1,4 X Anzahl der Slices)
QUICK	: Originalgröße der Wave X 3 + (0,7 X Anzahl der Slices)

Für Mono-Samples gilt N = 5,5, für Stereo-Samples gilt N = 8. Die Anzahl der Slices ist für Stereo-Samples verdoppelt.
Beispiel: Wenn bei einem auf 64 MB erweiterten Speicher der gesamte Speicher leer ist, und ein Sample mit 44,1 kHz in 32 Slices unterteilt wird, beträgt die längste mögliche Sampling-Zeit ca.:
BEAT1 ~ 3, PHRASE1 ~ 4: ca. 138 Sekunden (mono), 47 Sekunden (stereo). QUICK: ca. 253 Sekunden (mono), 126 Sekunden (stereo).

Sampling Edit-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 59)

Mit diesem Modus stehen Ihnen eine Vielzahl an Bearbeitungswerkzeugen für Samples zur Verfügung, mit denen Sie das im Sampling Record-Modus aufgenommene Sample ändern und es an Ihre Anwendungsanforderungen anpassen können.

◆ Bearbeiten von Stereo-Samples

Bei Samples, die als Stereo-Samples aufgenommen wurden, werden die Waves für den linken und den rechten Kanal gemeinsam durch den MOTIF bearbeitet. Bei jedem Vorgang werden Bearbeitungen, die Sie an der Wave für den linken Kanal vornehmen exakt auf die Wave für den rechten Kanal übertragen. Die Ausnahme davon ist natürlich die Pan-Einstellung, da das Sample bereits ein Stereo-Sample ist.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

HINWEIS Im Gegensatz zum Sampling Record-Modus sind alle Parameter und Funktionen des Sampling Edit-Modus gleich aufgebaut, egal welchen Modus Sie vorher ausgewählt hatten.

HINWEIS Alle Vorgänge des Sampling Edit-Modus werden auf die Waveform (das eigentliche Sample) und nicht auf die Voice angewendet.

2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Sampling Edit-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

3 Wählen Sie im Key Bank-Display das zur Bearbeitung gewünschte Sample aus. (Drücken Sie die Taste [F1]).

4 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F2] bis [F6] drücken.

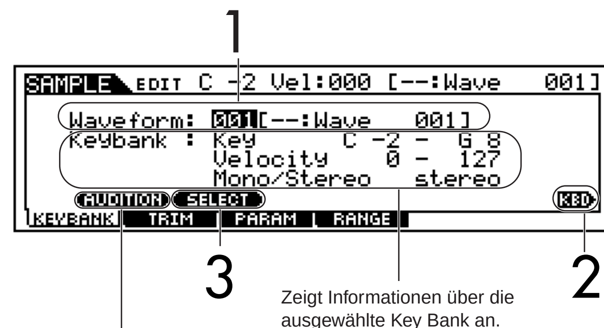
5 Bearbeiten Sie die Parameter des ausgewählten Samples.

6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Sampling Edit-Modus zu verlassen.

- Die in den Schritten 3 bis 9 angesprochenen Vorgänge werden in den nachfolgenden Erläuterungen dargestellt.

Sample-Auswahl und Audition-Funktion

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise.
Weitere Einzelheiten über die Beziehungen zwischen den folgenden Parametern finden Sie auf Seite 241.



1 Wählen Sie die Waveform aus, die das zu bearbeitende Sample enthält. Verschieben Sie den Cursor zur Waveform-Nummer, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] oder dem Data-Dial die gewünschte Nummer aus.

2 Für die Auswahl der gewünschten Key Bank halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste auf der Tastatur. Die Informationen über die ausgewählte Key Bank werden im Display angezeigt, und das Sample, das dieser Key Bank zugeordnet ist, wird aufgerufen.

3 Drücken Sie die Taste [SF2], um die Samples aufzurufen, die der ausgewählten Key Bank zugeordnet sind.

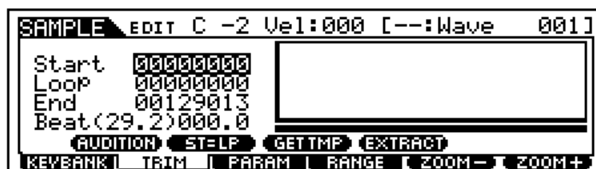
HINWEIS Der Schritt 3 kann ebenso wie die Audition-Funktion in jedem Display verwendet werden, das Sie mit Hilfe der Tasten [F2] bis [F4] aufrufen.

Sample Edit

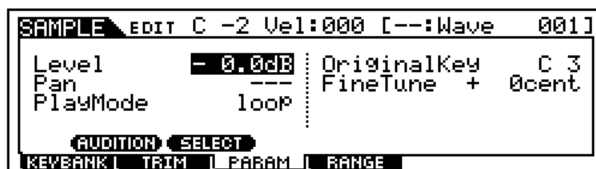
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 5 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 59.

● [F2] Sample Edit Trim

Dieser Vorgang ist identisch mit dem Vorgang im Sampling Record-Modus (bei Auswahl des Sampling Types „slice + seq"). Siehe Seite 237.



● [F3] Sample Edit Parameter

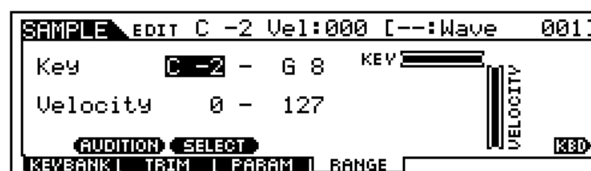


- **Level**
  Bestimmt den Ausgangspegel (englisch: Level) des ausgewählten Samples.
  ❑ Wertebereich -94,5 dB ~ 0 dB
- **Pan**
  Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des ausgewählten Samples.
  ❑ Wertebereich L63 (ganz links) ~ C (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)
- **PlayMode**
  Bestimmt, wie das ausgewählte Sample wiedergegeben wird.
  ❑ Einstellungen
  forward
  Die Sample-Wiedergabe erfolgt vom Start Point zum End Point.
  reverse
  Die Sample-Wiedergabe erfolgt vom End Point zum Start Point.
  loop
  Die Sample-Wiedergabe beginnt am Start Point, durchläuft den Loop Point und wird dann kontinuierlich vom Loop Point bis zu End Point wiederholt.

  HINWEIS Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie auf Seite 61.
- **Original Key**
  Bestimmt die Grundnote für das Sample. Da die Tonhöhe des Samples für Noten um diese Grundnote transponiert wird, sollte diese Einstellung so nah wie möglich an der Originaltonhöhe oder der Originalnote des Samples liegen.
  ❑ Wertebereich C-2 ~ G8
- **Fine Tune**
  Dient der Feinstimmung der Tonhöhe des Samples.
  ❑ Wertebereich -100 ~ 99 Cents

● [F4] Sample Edit Range

In diesem Display können Sie den Notenbereich (englisch: Key Range) und den Velocity-Bereich (englisch: Velocity Range) für das Sample einstellen, das der ausgewählten Key Bank zugeordnet ist. Beachten Sie, daß die Werte der Key Range und der Velocity Range im Display grafisch angezeigt werden.



HINWEIS Befindet sich der Cursor an einem der Werte der Key Range, dann können Sie den Key Range-Parameter direkt über die Tastatur einstellen. (Halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur.)

Sampling Job-Modus

Der Sampling Job-Modus enthält ein umfassendes Set aus Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen, mit denen Sie den Klang des erstellten und im Sampling Edit-Modus bearbeiteten Samples ändern können. Er umfaßt außerdem eine Auswahl nützlicher Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

HINWEIS Im Gegensatz zum Sampling Record-Modus sind alle Parameter und Funktionen des Sampling Job-Modus gleich aufgebaut, egal welchen Modus Sie vorher ausgewählt hatten. Die einzige Ausnahme davon ist der Slice Job ([F1]-12, siehe unten), der davon abhängt, ob vorher der Voice-/Performance- oder der Song-/Pattern-Modus ausgewählt war.

HINWEIS Alle Vorgänge des Sampling Job-Modus werden auf die Waveform (das eigentliche Sample) und nicht auf die Voice angewendet.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Sampling Job-Modus aufzurufen.

3 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F3] drücken.

4 Scrollen Sie mit Hilfe der Cursortasten zum gewünschten Job.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das ausgewählte Job-Display aufzurufen.

6 Stellen Sie die benötigten Job-Parameter ein.

7 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed" („Abgeschlossen"), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

HINWEIS Die tatsächlichen Vorgänge in den Schritten 7 und 8 können in Abhängigkeit vom jeweiligen Job abweichen. Weitere Einzelheiten finden Sie in den einzelnen Erläuterungen der Jobs.

VORSICHT

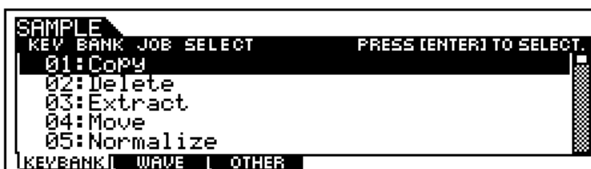
Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing..." („In Ausführung") angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

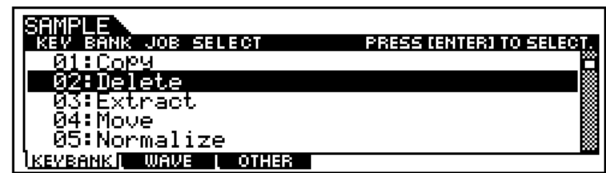
9 Drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste, um den Sampling Job-Modus zu verlassen.

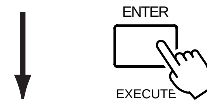
- Detaillierte Anleitungen zu den Schritten 3 und 6 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

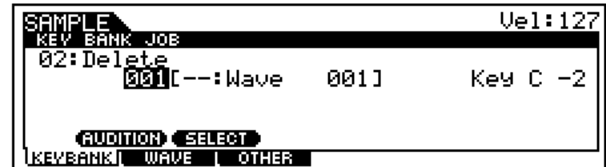
[F1] Key Bank Job

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise die Taste [F2], um die Key Bank Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.







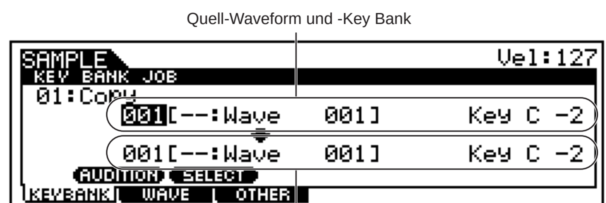


◆ Audition-Funktion und Key Bank (Sample)-Auswahl

Für die folgenden Key Bank Jobs sind die Audition-Funktion und die Key Bank-Auswahl identisch mit den Vorgängen im Sampling Edit-Modus (Seite 241). Hier können Sie Jobs für die Sampledaten aufrufen und ausführen, die der ausgewählten Key Bank zugeordnet sind. Drücken Sie zum Anhören des gegenwärtig ausgewählten Samples die Taste [SF1] (AUDITION). Beachten Sie auch, daß für die Jobs 01 bis 04 die Tastatursteuerung (Keyboard Control; „KBD") zur Verfügung steht. Dadurch können Sie die Key Bank direkt über die Tastatur wechseln. (Halten Sie die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste auf der Tastatur.)

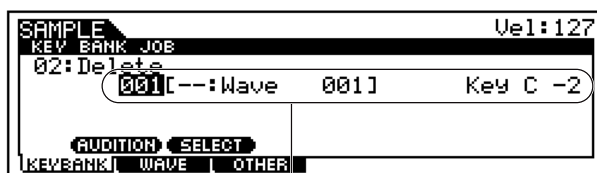
● [F1]-01 Copy

Mit diesem Job können Sie die Daten eines Samples, das sich in einer bestimmten Key Bank befindet, in eine andere Key Bank kopieren (englisch: Copy).



● [F1]-02 Delete

Mit diesem Job können Sie die angegebene Key Bank und deren Samples entfernen (englisch: Delete).
Wenn die Key Bank auf „all" gestellt ist und der Job ausgeführt wird, werden alle Samples der ausgewählten Waveform entfernt.

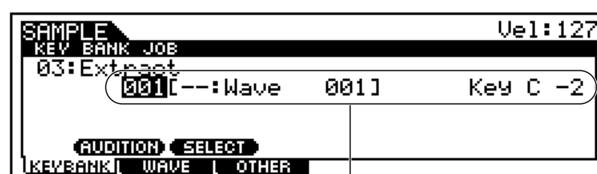


Waveform und Key Bank,
die das zu löschende Sample enthält

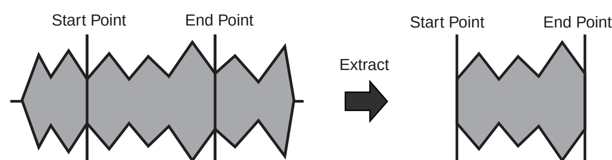
HINWEIS Wenn alle Samples der angegebenen Waveform entfernt sind, dann wird die Waveform selbst entfernt.

● [F1]-03 Extract

Mit diesem Job können Sie alle nicht benötigten Sampledaten entfernen, d. h. die Daten vor dem Start Point und hinter dem End Point. Es werden also die Sampledaten extrahiert (englisch: Extract), die Sie verwenden möchten, alle nicht benötigten Daten am Anfang und am Ende des Samples werden abgeschnitten.
Wenn die Key Bank auf „all" gestellt ist und der Job ausgeführt wird, wird dieser Job auf alle Samples der ausgewählten Waveform angewendet.



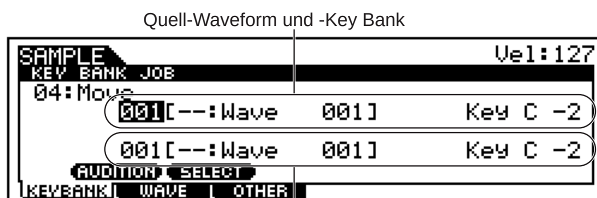
Waveform und Key Bank,
die das zu extrahierende Sample enthält



● [F1]-04 Move

Mit diesem Job können Sie die Daten eines Samples, das sich in einer bestimmten Key Bank befindet, in eine andere Key Bank verschieben (englisch: Move). Dies ist besonders bei der Erstellung einer neuen Waveform aus den Samples verschiedener vorhandener Waveforms nützlich.

Quell-Waveform und -Key Bank



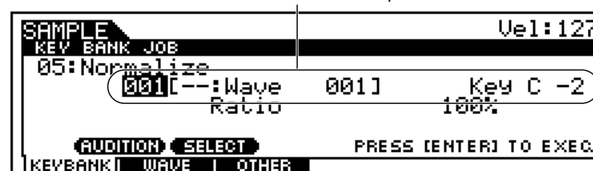
Ziel-Waveform und -Key Bank

HINWEIS Wird das letzte verbliebene Sample aus der Quell-Waveform verschoben, wird die Quell-Waveform selbst entfernt.

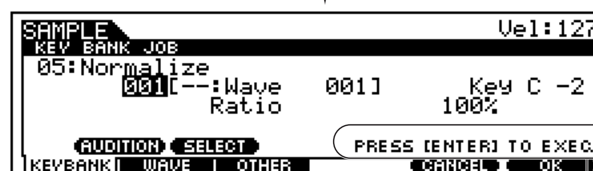
● [F1]-05 Normalize

Mit diesem Job maximieren (normalisieren; englisch: Normalize) Sie den Gesamtpegel des angegebenen Samples. Die Einstellung „100" (100 %) bietet Ihnen eine schnelle und praktische Möglichkeit, den Pegel des gesamten Samples zu verstärken, um es ohne Verzerrung so laut wie möglich zu machen.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank,
die das zu normalisierende Sample enthält



Drücken Sie die [ENTER]-Taste,
um den Job auszuführen.



Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL),
um den Vorgang abzubrechen.

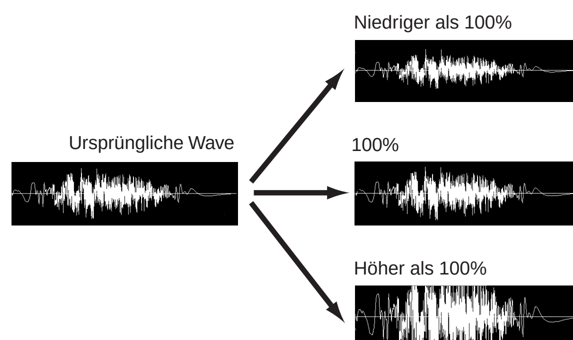
Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das normalisierte Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie den Ratio-Wert, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

• Ratio

Bestimmt den Sampl-Pegel nach der Normalisierung.
Eine Einstellung von 100 % maximiert den Pegel so, daß der höchste Peak-Level im Sample sich gerade unterhalb des Clippings (Maximum des digitalen Signalpegels) befindet.
Einstellungen unter 100 % reduzieren den Pegel des Samples entsprechend.
Einstellungen über 100 % erhöhen den Sample-Pegel über das Maximum und erzeugen ein beabsichtigtes Clipping.

❏ Wertebereich 001 - 800 %



● [F1]-06 Time-Stretch

Mit diesem Job können Sie die Länge des Samples ändern, ohne dabei seine Tonhöhe zu ändern.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das Sample enthält, auf das Time Stretching angewendet werden soll.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die Werte für Ratio und Accuracy, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

• Ratio

Bestimmt die Länge des Samples nach dem Vorgang als Verhältnis zur ursprünglichen Länge des Samples (100 %). Niedrigere Werte komprimieren das Sample, während höhere Werte das Sample verlängern.

❏ Wertebereich 25 ~ 400 %

• Accuracy

Bestimmt die Qualität des resultierenden Samples, indem bestimmt wird, welcher Aspekt des Originals betont wird, die Soundqualität oder das rhythmische Feeling.

❏ Einstellungen Sound4 - Sound1, Normal, Rhythm4 - Rhythm1

Sound4 - Sound1
Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie die Betonung auf die Soundqualität; die Einstellung „SOUND 4“ erzeugt die höchste Soundqualität.
Normal
Erzeugt eine optimale Balance zwischen Soundqualität und rhythmischem Feeling.

Rhythm1 - Rhythm 2
Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie die Betonung auf das rhythmische Feeling; die Einstellung „Rhythm 2“ erzeugt das genaueste rhythmische Feeling.

● [F1]-07 Convert Pitch

Mit diesem Job können Sie die Tonhöhe des Samples ändern, ohne dabei seine Länge zu ändern.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das Sample enthält, auf das Pitch Convert angewendet werden soll.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die Werte für Pitch und Fine, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

• Pitch

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.

❏ Wertebereich -12 ~ 0 ~ +12

• Fine

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Cent-Schritten (1 Cent = 1: 100 eines Halbtons).

❏ Wertebereich -50 ~ 0 ~ +50

● [F1]-08 Fade In/Out

Mit diesem Job können Sie Fade-Ins (Einblendungen) und Fade-Outs (Ausblendungen) für das Sample erzeugen.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das zu bearbeitende Sample enthält.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die Werte für Type und Length, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

• Type

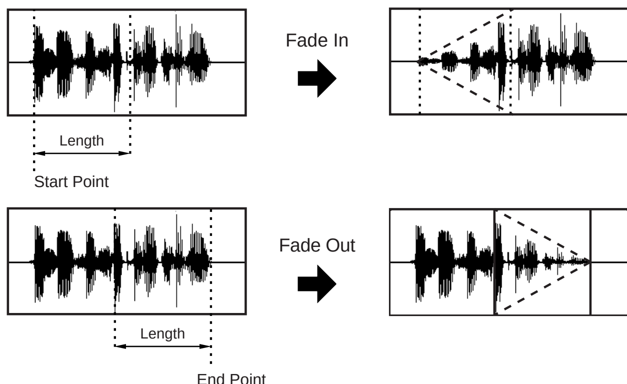
Bestimmt den Typ des Fades: Fade-In oder Fade-Out.

❏ Einstellungen in (Fade-In), out (Fade-Out)

• Length

Bestimmt die Länge (englisch: Length) des Fade-Ins oder des Fade-Outs.
Wenn „Fade-In“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades ausgehend vom Start Point.
Wenn „Fade-Out“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades als Abstand des Fade-Starts vom End Point.

❏ Wertebereich 0000000 ~ End Point



● [F1]-09 Convert Freq

Mit diesem Job können Sie die Sampling-Frequenz des angegebenen Samples halbieren. Damit können Sie Hi-Fi-Samples in Lo-Fi-Sound konvertieren (englisch: Convert) und die Samplegröße um die Hälfte reduzieren, um Speicherplatz zu sparen.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das zu bearbeitende Sample enthält.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die Werte für Type und Length, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

● [F1]-10 Stereo to Mono

Mit diesem Job können Sie ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample umwandeln.

Stellen Sie die Waveform und die Key Bank ein, die das zu bearbeitende Sample enthält.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.

Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie den Type-Wert, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

- **Type**
  Bestimmt, welcher Kanal des Stereo-Samples in ein Mono-Sample umgewandelt werden soll, oder daß beide Kanäle umgewandelt werden sollen.
  ❏ Einstellungen
  L + R > mono
  Beide Kanäle (Links und Rechts) des Stereo-Samples werden gemischt und in ein Mono-Sample umgewandelt.

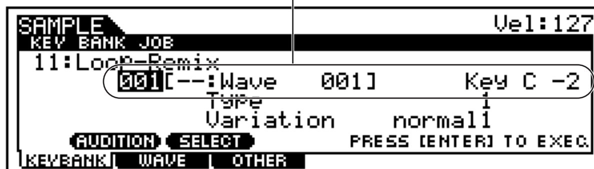
  L > mono
  Der linke Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

  R > mono
  Der rechte Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

● [F1]-11 Loop-Remix

Mit diesem Job können Sie das Sample automatisch in einzelne „Slices“ schneiden und diese Slices dann für Spezialeffekte und ungewöhnliche rhythmische Variationen zufällig anordnen lassen. Für noch größere Soundänderungen ist auch eine Vielzahl an Vorgängen zur Audio-Umformung enthalten.

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das Sample enthält, auf das Loop-Remix angewendet werden soll.



Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.



Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die Werte für Type und Variation, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

- **Type**
  Bestimmt das Maß, mit dem die Loop des Samples in Slices unterteilt wird.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 4

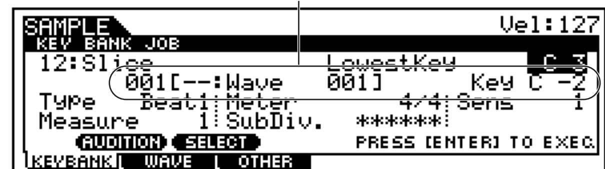
- **Variation**
  Bestimmt, wie das Original-Sample durch diesen Job verändert wird.
  ❏ Einstellungen
  normal1, 2
  Mit diesen Einstellungen werden die Sampledaten in Slices unterteilt und neu angeordnet, ohne weitere Änderungen an Audiodaten vorzunehmen.

  reverse1, 2
  Zusätzlich zur Unterteilung in Slices und der Neuanordnung wird bei diesen Einstellungen die Wiedergaberichtung einiger Slices umgekehrt (englisch: Reverse).

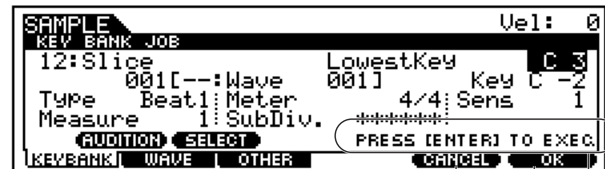
● [F1]-12 Slice

Mit diesem Job können Sie das Sample in einzelne „Slices“ unterteilen lassen, wobei die Anzahl der Slices durch die Notenlänge (mit Measure, Meter und SubDivide) bestimmt. Wenn Sie diesen Job aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufrufen, werden auch die Notendaten erzeugt, die die Slices dann nacheinander in der richtigen Reihenfolge wiedergeben. (Beachten Sie, daß die Ergebnisse dieses Jobs in Abhängigkeit vom vorher ausgewählten Modus (Voice-/Performance-Modus oder Song-/Pattern-Modus) variieren.)

Wählen Sie die Waveform und Key Bank, die das zu bearbeitende Sample enthält.



Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Job auszuführen.



Drücken Sie die Taste [F5] (CANCEL), um den Vorgang abzubrechen.

Drücken Sie die Taste [F6] (OK), um das bearbeitete Sample der angegebenen Key Bank zuzuweisen.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, ändern Sie die verschiedenen Parameterwerte, und drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Dadurch wird zunächst das ursprüngliche Sample wiederhergestellt und dann mit den neu eingestellten Werten bearbeitet.

Mit Ausnahme der folgenden Parameter sind alle Parameter und Einstellungen identisch mit denen im Slice-Display des Sampling Record-Modus (Seite 238).

- **Lowest Key**
  Bestimmt die Nummer der tiefsten Note, von der ab die Slices angeordnet werden.
  ❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Im Slice-Display des Sampling Record-Modus (Seite 238) ist dieser Parameter fest auf folgende Werte eingestellt und kann nicht geändert werden: für den MOTIF 6 auf „C-1“, für den MOTIF 7 auf „E0“, für den MOTIF 8 auf „A-1“.

[F2] Waveform Job

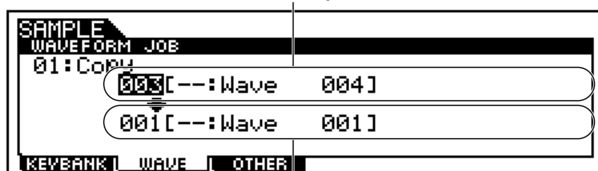
Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 240 die Taste [F5], um die Waveform Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



● [F2]-01 Copy

Mit diesem Job können Sie die Daten einer Waveform in eine andere kopieren (englisch: Copy).

Wählen Sie hier die Quell-Waveform.

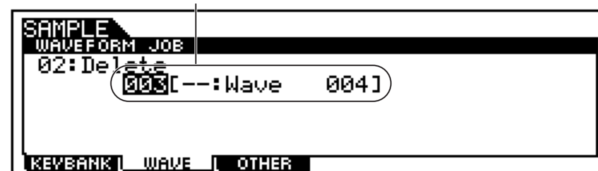


Wählen Sie hier die Ziel-Waveform.

● [F2]-02 Delete

Mit diesem Job können Sie eine bestimmte Waveform aus dem Speicher entfernen (englisch: Delete).

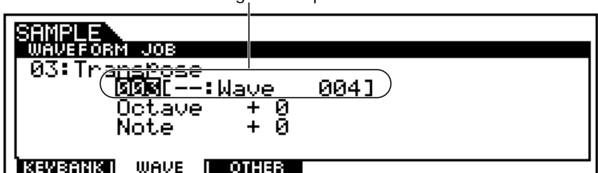
Wählen Sie hier die zu entfernende Waveform.



● [F2]-03 Transpose

Mit diesem Job können Sie die Key Bank-Einstellung der angegebenen Waveform transponieren.

Wählen Sie hier die Waveform, deren Key Bank-Einstellungen transponiert werden sollen.



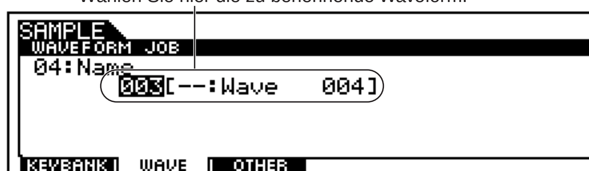
- **Octave**
  Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den die Key Bank transponiert wird. Bei einer Transponierung um weniger als eine Oktave stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den folgenden Parameter Note.
  ❑ Wertebereich -3 ~ +3

- **Note**
  Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den die Key Bank transponiert wird. Bei einer Transponierung um ganze Oktaven stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den obigen Parameter Octave.
  ❑ Wertebereich -11 ~ +11

● [F2]-04 Name

Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Waveform einen Namen geben.

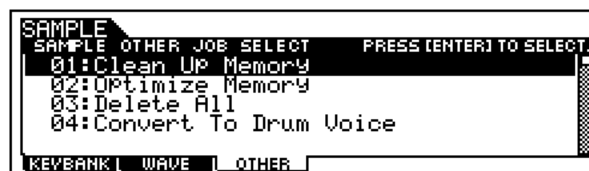
Wählen Sie hier die zu benennende Waveform.



Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

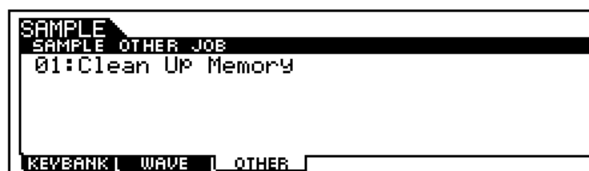
[F3] Other Jobs

Drücken Sie in Schritt 3 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 240 die Taste [F3], um die folgende Jobliste im Display aufzurufen. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Job, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display des ausgewählten Jobs aufzurufen.



● [F3]-01 Clean Up Memory

Mit diesem Job löschen Sie alle Waveforms, die keinen User Voices oder Sample Voices zugeordnet sind. Auf diese Weise räumen Sie den Speicher auf (englisch: Clean Up Memory).



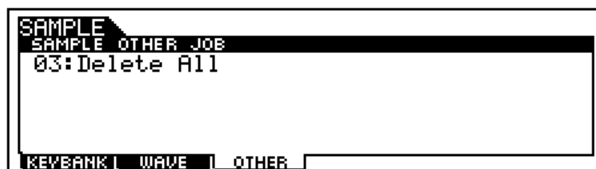
● [F3]-02 Optimize Memory

Mit diesem Job optimieren (englisch: Optimize) Sie den Speicher (DRAM) für das Sampling.



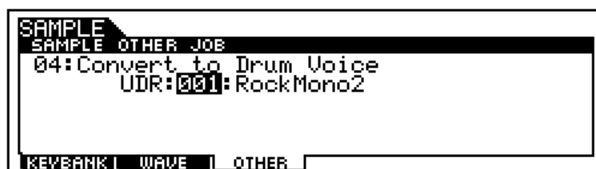
● [F3]-03 Delete All

Mit diesem Job entfernen Sie alle Waveforms aus dem Speicher.



● [F3]-04 Convert to Drum Voice

Mit diesem Job können Sie die ausgewählte Waveform in eine Drum Voice umwandeln (englisch: Convert). Da Sie mit der Sampling-Funktion nur Normal Voices erstellen können, können Sie mit diesem Job eine Drum Voice aus Ihren aufgezeichneten Samples erstellen.



Utility-Modus

Funktionsbaum

In diesem Abschnitt wird der Utility-Modus behandelt. Um eine Vorstellung über den Zusammenhang des Utility-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi zu erhalten, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau" auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und alle Parametergruppen des Utility-Modus. Hier erhalten Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick über die globalen, systemweiten Funktionen des MOTIF.
Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[UTILITY]

Utility-Modus

In diesem Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des MOTIF gelten. Dazu gehören auch MIDI-Einstellungen und allgemeine Setup-Parameter.
Dieser Modus ist eigentlich ein Untermodus der Voice/ Performance/Song/Pattern-Modi. Drücken Sie in den einzelnen Modi die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen, und drücken Sie nach Beendigung Ihrer Einstellungen diese Taste nochmals, um wieder in den vorherigen Modus zu gelangen.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [UTILITY], um in den Utility-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

HINWEIS Wenn Sie beispielsweise im Performance-Modus die Taste [UTILITY] drücken, rufen Sie den Utility-Modus als Untermodus des Performance-Modus auf. Dadurch können Sie im Utility-Modus Performances auswählen und spielen.

HINWEIS Auch wenn Sie den Utility-Modus aufrufen, leuchtet die LED des vorhergehenden Modus weiterhin. Dadurch sehen auf einen Blick, aus welchem Modus Sie den Utility-Modus aufgerufen haben.

2 Wählen Sie das gewünschte Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] drücken, und stellen Sie die Parameter in den jeweiligen Displays ein.

HINWEIS Das mit Hilfe der Taste [F3] aufgerufene Display unterscheidet sich in Abhängigkeit vom vorhergehenden Modus (vor Aufruf des Utility-Modus).

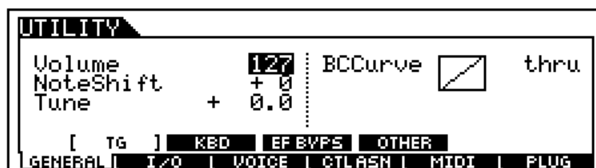
3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Utility-Modus zu verlassen und zum vorhergehenden Modus zurückzukehren.

- Detaillierte Anweisungen zu Schritt 2 finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

[F1] Systemeinstellungen

● [F1]-[SF1] General TG (Tone Generator)

In diesem Display können Sie Gesamteinstellungen für die Klangerzeugung des MOTIF vornehmen, einschließlich der Lautstärke, der Tonhöhe und der Reaktion auf den Breath Controller.



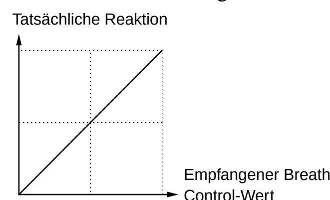
- **Volume**
  Bestimmt die Grundlautstärke (englisch: Volume) des MOTIF.
  ❑ Wertebereich 0 ~ 127

- **NoteShift**
  Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe verschoben (transponiert) wird. Dieser Parameter wirkt sich nur auf die interne Klangerzeugung des MOTIF aus. Die über die MIDI-Schnittstelle gesendeten Informationen werden davon nicht beeinflußt.
  ❑ Wertebereich -24 ~ 0 ~ +24

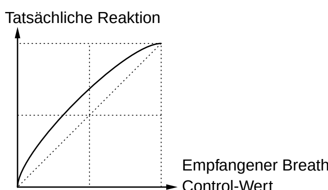
- **Tune**
  Bestimmt die Feinstimmung (englisch: Tuning) des gesamten Sounds des MOTIF (in Schritten von 0,1 Cent).
  ❑ Wertebereich -102,4 ~ +102,3

- **BCCurve (Breath Controller Curve)**
  Mit diesen vier Kurven (englisch: Curve) bestimmen Sie, wie der Sound des MOTIF auf den Einsatz eines Breath Controllers reagiert.
  Der durch den Breath Controller beeinflußte Aspekt des Sounds wird im Element Edit-Modus der Normal Voice im Controller Set-Display (Seite 134) bestimmt.
  ❑ Einstellungen thru, soft, hard, wide

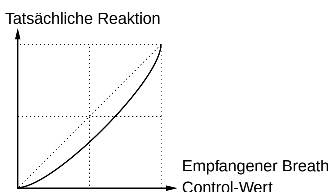
thru
Diese lineare „Curve“ erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Atemleistung und der tatsächlichen Soundänderung.



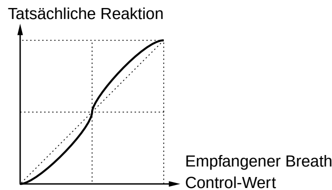
soft
Diese Curve bietet, besonders für sanftere Atemleistungen, eine übermäßige Reaktion an. Anders gesagt, sanftere Atemleistungen führen zu einer stärkeren Reaktion als bei der Curve „thru“. Setzen Sie diese Curve ein, wenn Sie im sanfteren Atemleistungsbereich eine größere Kontrolle haben möchten.



hard
Im Vergleich zur Curve „thru“ wird die Gesamtreaktion bei dieser Curve vermindert. Setzen Sie diese Curve ein, wenn Sie eine kräftige Atemleistung produzieren aber möchten, daß der Sound weniger empfindlich darauf reagiert.



wide
Mit dieser Einstellung stehen Ihnen umgekehrte Reaktionskurven für sanftere und kräftigere Atemleistungen zur Verfügung. Der Dynamikbereich des Controllers wird erweitert (englisch: wide), wodurch eine weichere Reaktion im sanfteren Atemleistungsbereich und eine härtere Reaktion im kräftigeren Atemleistungsbereich erzeugt wird.



● [F1]-[SF2] General Keyboard

In diesem Display können Sie die Parameter zur Tastatur (englisch: Keyboard) des MOTIF einstellen.



- **Octave**

Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird.

❏ Wertebereich -3 ~ 0 ~ +3

- **Transpose**

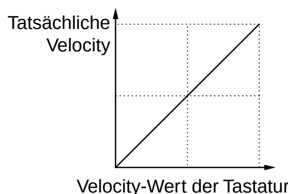
Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Beachten Sie, daß dadurch auch die gesendeten MIDI-Daten beeinflußt werden.

❏ Wertebereich -11 ~ 0 ~ +11

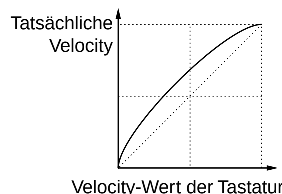
HINWEIS Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C-2 und G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet. Eine transponierte Note F9 wird beispielsweise in F8 geändert.

- **VelCurve (Velocity Curve)**

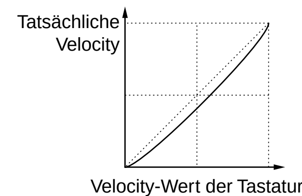
norm (Normal)
Diese lineare „Kurve“ (englisch: Curve) erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen der Stärke Ihres Spiels auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Soundänderung. Je härter Sie spielen, desto größer ist die Soundänderung.



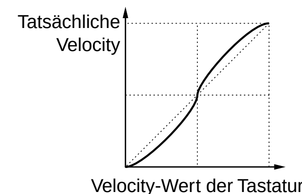
soft
Diese Curve bietet, besonders für niedrige Velocity-Werte, eine übermäßige Reaktion an. Anders gesagt, ein sanfteres Spiel führt zu einer stärkeren Reaktion als bei der Curve „norm“. Setzen Sie diese Curve ein, wenn Sie im niedrigen Velocity-Bereich eine größere Kontrolle haben möchten.



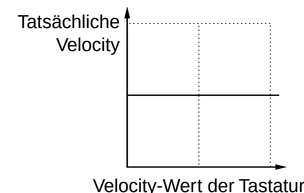
hard
Im Vergleich zur Curve „norm“ wird die Gesamtreaktion bei dieser Curve vermindert. Setzen Sie diese Curve ein, wenn Sie relativ stark spielen aber möchten, daß der Sound weniger empfindlich reagiert.



wide
Mit dieser Einstellung stehen Ihnen umgekehrte Reaktionskurven für niedrige und hohe Velocity-Werte zur Verfügung. Der Dynamikbereich der Tastatur wird erweitert (englisch: Wide), wodurch eine geringere Soundänderung im sanfteren Bereich und eine größere Änderung im kräftigeren Bereich erzeugt wird.



fixed
Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Spielstärke immer der gleiche Betrag der Soundänderung erzeugt (Einstellung mit Fixed Velocity). Sie können diese Einstellung beispielsweise verwenden, wenn Sie die Tastenreaktion von Orgeln nachahmen möchten, oder wenn Sie sicherstellen möchten, daß die Soundänderung stets gleich ist, egal wie kräftig oder sanft Sie spielen.



HINWEIS Die tatsächliche Velocity wird über den MIDI- oder USB-Anschluß an externe MIDI-Geräte sowie an die interne Klangerzeugung ausgegeben.

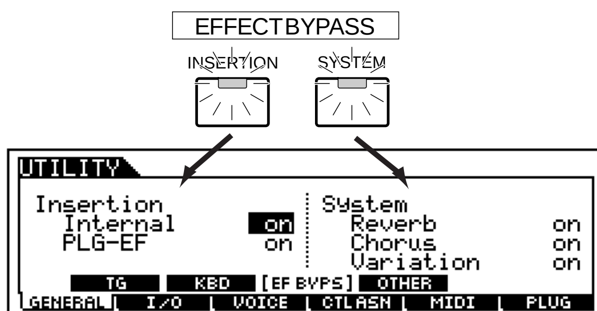
- **Fixed Velocity**

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie für den Parameter Velocity Curve die Einstellung „fixed“ verwenden.
Die Velocity der von Ihnen gespielten Noten beträgt genau den hier eingestellten Wert.

❏ Wertebereich 1 ~ 127

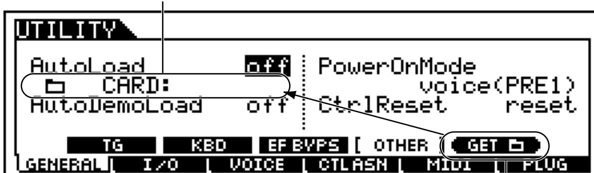
● [F1]-[SF3] General Effect Bypass

In diesem Display können Sie die Effekteinheiten auswählen, die umgangen werden sollen, wenn die Taste [EFFECT BYPASS] (Seite 13) aktiviert ist.



❏ Einstellungen on (Bypass), off

● [F1]-[SF4] General Other



HINWEIS Weitere Informationen finden Sie auf Seite 264.

• **Auto Load**
Bestimmt, ob die Auto Load-Funktion aktiviert („on") oder deaktiviert („off") ist. Bei Aktivierung dieses Einstellung lädt der MOTIF bei jedem Einschalten automatisch die angegebenen Dateien (von einer Speicherkarte oder einem SCSI-Speichergerät) in den User Speicher. (Zusätzliche Erläuterungen finden Sie in der obigen Abbildung.)
❏ Einstellungen on, off

• **Auto DemoLoad**
Der MOTIF bietet spezielle Demo-Songdaten, die im ROM gespeichert sind und für den ordnungsgemäßen Betrieb (Seite 64) in den DRAM geladen werden sollten. Bei Aktivierung dieses Parameters („on") werden die Demo-Songdaten automatisch geladen, wenn das Gerät eingeschaltet wird. Dieser Parameter bestimmt, ob die Demo-Songdaten automatisch geladen werden („on") oder nicht („off"), wenn das Gerät eingeschaltet wird.
❏ Einstellungen on, off

HINWEIS Wenn „Auto Load" eingeschaltet ist, kann der Parameter „Auto Demo Load" nicht ausgewählt werden.

⚠VORSICHT

Bei Aktivierung dieses Parameters („on") werden alle Einstellungen der User Voices, Performances und Masters sowie des Systems beim nächsten Einschalten auf die Werkseinstellungen initialisiert. Wichtige Daten sollten immer auf einer gesonderten Speicherkarte oder auf einem anderen Speichermedium gesichert werden.

• **PowerOnMode**
Hiermit bestimmen Sie den Modus (und die Speicher-Bank), der beim Einschalten (englisch: Power On) des MOTIF aufgerufen wird. Dadurch können Sie auswählen, welcher Betriebszustand beim Einschalten automatisch aufgerufen wird.
❏ Einstellungen Siehe unten.

Performance
Beim Einschalten des MOTIF wird der Performance Play-Modus aufgerufen und die erste Programm-Nummer (USER: 001) automatisch ausgewählt.

Voice (User)
Beim Einschalten des MOTIF wird der Voice Play-Modus aufgerufen und die erste Programm-Nummer der User Voices (USER: 001) automatisch ausgewählt.

Voice (PRE1)
Beim Einschalten des MOTIF wird der Voice Play-Modus aufgerufen und die erste Programm-Nummer der Preset Voices (PRE 1: 001) automatisch ausgewählt.

GM
Beim Einschalten des MOTIF wird der Voice Play-Modus aufgerufen und die erste Programm-Nummer der GM Voices (GM: 001) automatisch ausgewählt.

last
Beim Einschalten des MOTIF wird die Programm-Nummer der Voice bzw. der Performance aufgerufen, die vor dem Ausschalten des Geräts zuletzt ausgewählt war.

Master
Beim Einschalten des MOTIF wird der Master Play-Modus aufgerufen und die erste Programm-Nummer (001) automatisch ausgewählt.

• **CtrlReset (Controller Reset)**
Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Knobs usw.), wenn Sie zwischen Voices umschalten. Wenn dieser Parameter auf „off" gestellt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn dieser Parameter auf „on" gestellt ist, werden die Controller auf ihren Standardstatus (siehe unten) zurückgesetzt (englisch: Reset).
❏ Einstellungen on, off

Bei der Einstellung „on" werden die Controller auf die folgenden Werte/Positionen zurückgesetzt:

Pitch Bend-Rad	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Fußcontroller	Maximum
Breath Controller	Maximum
Fußschalter	Aus
Expression	Maximum
Foot Volume	Maximum
Sustain	Aus

[F2] Schnittstellen-Einstellungen

● [F2]-[SF1] I/O Input

In diesem Display können Sie die Parameter der Audio-Eingänge einstellen.



• **A/DSource**
Der MOTIF bietet zwei verschiedene Eingänge zum Empfang analoger Audiosignale von einem externen Gerät: die A/D INPUT-Buchsen sowie die mLAN-Schnittstelle (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte). Sie müssen hier einen der beiden Anschlüsse auswählen; es können nicht beide gleichzeitig verwendet werden.
❏ Einstellungen analog (A/D INPUT-Buchse), mLAN

- **Mic/Line**
  Bei Verwendung der A/D INPUT-Buchsen wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (mic) oder Line-Pegel.
  ❑ Einstellungen mic, line

- **Digital**
  Mit einer installierten AIEB2-Erweiterungskarte bietet der MOTIF zwei verschiedene Eingänge für den Empfang digitaler Audiosignale von einem externen Gerät: für Koaxialkabel oder für Glasfaserkabel („Optical“). Sie müssen hier einen der beiden Anschlüsse auswählen; es können nicht beide gleichzeitig verwendet werden.
  ❑ Einstellungen coaxial, optical

● [F2]-[SF2] I/O Output

In diesem Display können Sie die Parameter der Audio-Ausgabe festlegen.

Bestimmt die Auflösung des digitalen Ausgangs der optional installierten AIEB2-Erweiterungskarte (Seite 19).
❑ Einstellungen 20bit, 24bit

UTILITY
L&RGain +6dB | Digital 20bit
AssignLGain +6dB
AssignRGain +6dB
INPUT [OUTPUT]
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG

Bestimmt die Ausgangsverstärkung (Gain) der Anschlüsse.
❑ Einstellungen 0dB, +6dB, +12dB, +18dB

HINWEIS Die Auflösung des Digitalausgangs des MOTIF bleibt auf 16 Bit eingestellt (Festwert).

● [F2]-[SF3] I/O mLAN Connection

In diesem Display können Sie Verbindungs-Parameter (englisch: Connection) einer optional installierten mLAN8E-Erweiterungskarte (Seite 18). einstellen. Das folgende Display steht nur zur Verfügung, wenn eine mLAN8E-Erweiterungskarte installiert ist.

Weitere Informationen zu diesem Parameter finden Sie in der Bedienungsanleitung des mLAN8E.

Vendor-Name (Hersteller)

Nickname

UTILITY :
Input/Output MIDI IN | ConnectNumber 0
Module
Unit
PRESS [ENTER] TO CONNECT.
INPUT | OUTPUT | [MLAN] | SETUP | INIT
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG

[EXIT]-Taste [SF4]-Taste

Geben Sie der Connection einen Nickname (Kurzbezeichnung). Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75. Weitere Informationen zum Nickname-Parameter finden Sie in der Bedienungsanleitung des mLAN8E.

UTILITY ▸SETUP Mode(int)
WordClock(44.1kHz) auto | Nickname[MOTIF8]
PRESS [ENTER] TO SET.
INPUT | OUTPUT | [MLAN]
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG

Stellt die Word Clock ein. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des mLAN8E.

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Wert tatsächlich zu übernehmen.

HINWEIS Alle mLAN8E-bezogenen Einstellungen im Utility-Modus werden nur im Speicher der mLAN8E-Erweiterungskarte gespeichert und nicht im User Speicher des MOTIF.

Mit Hilfe des folgenden Vorgangs können Sie alle obigen mLAN-Einstellungen initialisieren.

UTILITY :
Input/Output MIDI IN | ConnectNumber 0
Module
Unit
PRESS [ENTER] TO CONNECT.
INPUT | OUTPUT | [MLAN] | SETUP | INIT
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG

[EXIT]-Taste [SF5]-Taste

UTILITY ▸INITIALIZE
Initialize mLAN
PRESS [ENTER] TO INITIALIZE.
INPUT | OUTPUT | [MLAN]
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die mLAN-Einstellungen tatsächlich zu initialisieren.

[F3] Voice-Einstellungen

Diese speziellen Voice-bezogenen Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus aus dem Voice-Modus heraus aufgerufen wird.

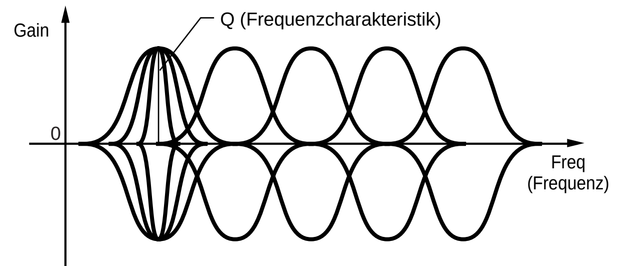
● [F3]-[SF1] Voice Master Equalizer

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Elements der ausgewählten Voice anwenden.

UTILITY

	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH
SHAPE	shelv				shelv
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k
GAIN	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Q	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7

[MEQ] ARP CH | CTLASN
GENERAL | I/O | VOICE | CTLASN | MIDI | PLUG



- **Shape**
  Bestimmt, ob ein Shelving- (Kuhschwanz-Charakteristik) oder Peaking-Equalizer (Glocken-Charakteristik) verwendet wird. Der Peaking-Typ dämpft oder verstärkt das Signal an der angegebenen Einsatzfrequenz, während der Shelving-Typ das Signal der Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Einsatzfrequenz dämpft oder verstärkt.
  ❑ Einstellungen shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)

HINWEIS Weitere Informationen über Shelving- und Peaking-Typen finden Sie auf Seite 168.

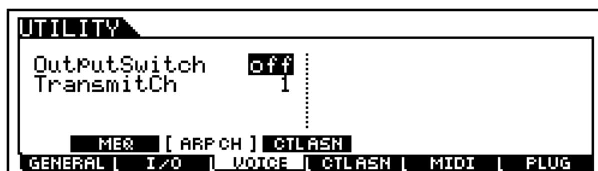
- **Freq (Frequenz)**
  Bestimmt die Einsatzfrequenz des EQ-Bandes. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden gemäß der Gain-Einstellung gedämpft/verstärkt.
  ❏ Einstellungen LOW (Bässe)
  Peaking (Spitze) 63Hz ~ 2,0kHz
  Shelving (Kuhschwanz) 32Hz ~ 2,0kHz
  LOW MID (untere Mitten) 100 Hz ~ 10 kHz
  MID (Mitten) 100 Hz ~ 10 kHz
  HIGH MID (obere Mitten) 100 Hz ~ 10 kHz
  HIGH (Höhen) 500 Hz ~ 16 kHz

- **Gain**
  Bestimmt die Verstärkung (englisch: Gain) für die (oben eingestellte) Einsatzfrequenz, oder den Betrag, um den das ausgewählte Frequenzband gedämpft oder verstärkt wird.
  ❏ Wertebereich -12 dB ~ +12 dB

- **Q (Frequenzcharakteristik)**
  Variiert den Signalpegel an der Einsatzfrequenz, um verschiedene Frequenzkurven-Charakteristiken zu erzeugen.
  ❏ Wertebereich 0,1 ~ 12,0

● [F3]-[SF2] Voice Arpeggio Channel

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich der MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten einstellen.

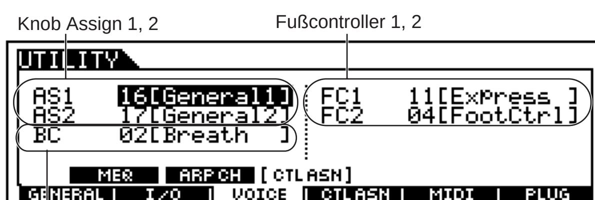


- **OutputSwitch**
  Hiermit wird die MIDI-Datenausgabe des Arpeggios aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“). Bei Aktivierung („on“) werden die Arpeggio-Daten über MIDI gesendet. Dadurch können Sie die Arpeggio-Daten an einen externen Sequencer senden oder die Arpeggios mit angeschlossenen MIDI-Klangerzeugern wiedergeben.
  ❏ Einstellungen on (aktiviert), off (deaktiviert)

- **TransmitCh (Sendekanal)**
  Bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem die Arpeggio-Daten gesendet werden (wenn der Parameter Output Switch auf „on“ gestellt ist).
  ❏ Wertebereich 1 ~ 16

● [F3]-[SF3] Voice Controller Assign

Bestimmt die Controller-bezogenen Parameter im Voice-Modus.
Die Einzelheiten der Parameter sind identisch mit denen im Common-Edit der Performance. Siehe Seite 169.



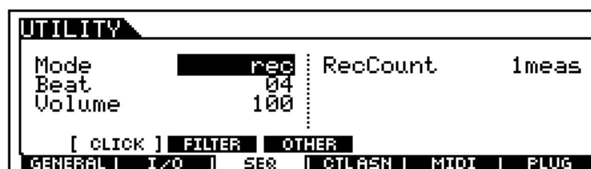
❏ Einstellungen off, 0 ~ 95

[F3] Sequencer-Einstellungen

Diese speziellen Song- und Pattern-bezogenen Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn der Utility-Modus aus dem Song- oder Pattern-Modus heraus aufgerufen wird.

● [F3]-[SF1] Sequencer Click (MIDI Click)

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Klickgeräuschs (Metronom Click) einstellen, das im Song- bzw. Pattern-Modus während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.



- **Mode**
  Bestimmt, ob und wann der Metronom Click zu hören sein soll.
  ❏ Einstellungen off, rec, rec/play, all

  <u>off</u>
  Der Metronom Click wird nicht verwendet.

  <u>rec</u>
  Der Metronom Click ist nur während der Aufnahme zu hören.

  <u>rec/play</u>
  Der Metronom Click ist während der Aufnahme und der Wiedergabe zu hören.

  <u>all</u>
  Der Click ist immer zu hören.

- **Beat**
  Bestimmt, auf welchen Beats der Metronom Click zu hören sein soll.
  ❏ Einstellungen 16 (16telnote), 08 (Achtelnote), 04 (Viertelnote), 02 (halbe Noten), 01 (ganze Noten)

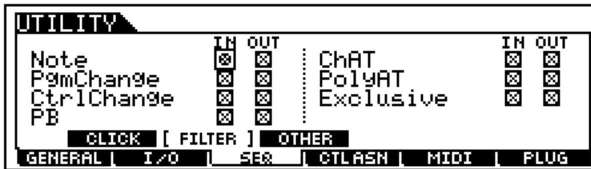
- **Volume**
  Bestimmt die Lautstärke (englisch: Volume) des Clicks.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Rec Count**
  Legt die Anzahl der Takte (englisch: Measure) fest, die vor dem Beginn einer Aufzeichnung vorgezählt (englisch: Count) werden, nachdem im Record Standby-Modus die Taste [▶] gedrückt wurde.
  ❏ Einstellungen off (Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] gedrückt wird), 1meas ~ 8meas

HINWEIS Da der Metronom Click mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflußt die Click-Wiedergabe die gesamte Polyphonie des MOTIF.

● **[F3]-[SF2] Sequencer MIDI Filter**

In diesem Display können Sie bestimmen, welche MIDI-Events über die MIDI IN/OUT- oder USB-Schnittstelle erkannt bzw. übertragen werden. Diese hier vorgenommenen Einstellungen werden nur auf die Wiedergabedaten des Songs bzw. Patterns angewendet; sie haben keine Auswirkung auf die MIDI-Events, die durch das Spiel auf der Tastatur oder durch Bedienfeldvorgänge im Voice- und Performance-Modus erzeugt werden.



● **[F3]-[SF3] Sequencer Other**



• **PtnQuantize (Pattern Quantize)**
Bestimmt den Quantize-Wert für das Umschalten zwischen Patterns während der Wiedergabe. Bei einer Einstellung von „1“ werden die Patterns (Sections) während der Wiedergabe immer am ersten Beat des Taktes umgeschaltet. Bei einer Einstellung von „1/16“ können die Patterns (Sections) während der Wiedergabe an jedem 16tel umgeschaltet werden.

❏ Einstellungen 1 (1 Takt), 1/2 (halbe Note), 1/4 (Viertelnote), 1/8 (Achtelnote), 1/16 (16telnote)

• **PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)**
Bestimmt, ob bei der Auswahl eines neuen Styles während der Wiedergabe die Tempoeinstellung auf den Tempowert umgeschaltet wird, der mit jedem Style gespeichert ist.
Bei Aktivierung („on“) wird der Tempowert bei der Umschaltung der Styles beibehalten.
Bei Deaktivierung („off“) wird der Tempowert beim Umschalten von Styles auf den Wert umgestellt, der mit dem neuen Style gespeichert ist.

❏ Einstellungen on, off

HINWEIS Die Tempodaten einer Pattern Chain werden durch diesen Parameter nicht beeinflußt.

• **SongEventChase**
Mit Hilfe der Event Chase-Funktion können Sie bestimmen, welche Datentypen von Nicht-Noten während des Vor- oder Zurückspulens eines Songs oder Patterns richtig erkannt werden sollen. Normalerweise werden bei der Wiedergabe eines Songs oder Patterns von ihrer Mitte und/oder beim Vor- oder Zurückspulen bestimmte Datentypen (wie z. B. Program Change-, Pitch Bend- und Control Change-Events) nicht wie vorgesehen wiedergegeben. Wenn Sie diesen Parameter auf ein bestimmtes Event einstellen, können Sie die „Wiedergabeintegrität“ des Events sicherstellen, auch beim Vor- oder Zurückspulen.

❏ Einstellungen Off, PC (Program Change), PC + PB + Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), All (alle Events)

HINWEIS Beachten Sie, daß eine andere Einstellung als „off“ den Sequencerbetrieb verlangsamen kann – was sich beispielsweise in einer Pause vor Beginn der Wiedergabe oder langsamerer Geschwindigkeit beim Vor- oder Zurückspulen bemerkbar macht.

HINWEIS Bei einer Einstellung auf „All“ wird möglicherweise ein übermäßiger Umfang an MIDI-Daten erzeugt, was zu einem MIDI-Fehler an angeschlossenen Geräten führen kann.

• **DumpExIntrval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)**
Für die Wiedergabe von systemexklusiven Daten (Bulk-Dump-Daten), die in den Sequence-Tracks aufgezeichnet sind, wird hiermit das Intervall festgelegt, das pro Kilobyte eingefügt wird.
Bei der Übertragung von Bulk-Dump-Daten vom MOTIF an ein angeschlossenes MIDI-Gerät kann ein MIDI-Fehler auftreten, wenn das Gerät keine großen Datenmengen innerhalb kurzer Zeit verarbeiten kann. Mit diesem Parameter können Sie dies kompensieren, indem Sie ein Intervall einstellen, das dem Empfangsgerät ausreichend Zeit zur Verarbeitung der Bulk-Dump-Daten bereitstellt.

❏ Wertebereich 0 ~ 900 (Millisekunden)

HINWEIS Die Wiedergabe kann sich je nach aktuell eingestelltem Intervall geringfügig verlangsamen. Sollte ein MIDI-Fehler auftreten, versuchen Sie, das Intervall etwas länger einzustellen und die Daten erneut zu senden.

• **LoadMix**
Bestimmt, ob die Mixing-Einstellungen geladen werden sollen („on“) oder nicht („off“), wenn die Song- bzw. Style-Nummer geändert wird.

❏ Einstellungen off, on

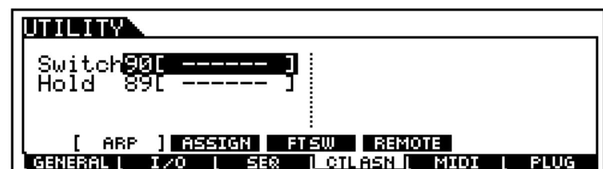
HINWEIS Diese Einstellung beeinflußt den Song/Pattern-Wechsel während der Wiedergabe einer Song bzw. Pattern Chain.

• **SendXGon**
Bestimmt, ob ein XG Reset-Event an den Klangerzeuger des Multi-Part Plug-In-Boards gesendet wird („on“) oder nicht („off“), wenn ein XG-Song gestartet oder die Song- bzw. Style-Nummer geändert wird.

❏ Einstellungen on, off

[F4] Controller-Einstellungen

● **[F4]-[SF1] Controller Assign Arpeggio**



• **Switch**
Bestimmt die Control Change-Nummer, welche die Arpeggio-Wiedergabe aktiviert oder deaktiviert.

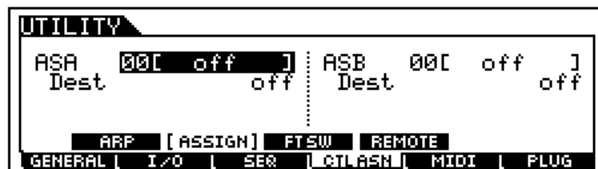
❏ Einstellungen off, 01 ~ 95

• **Hold**
Bestimmt die Control Change-Nummer, die Arpeggio Hold (Seite 129) aktiviert oder deaktiviert.

❏ Einstellungen off, 01 ~ 95

● [F4]-[SF2] Controller Assign Knob ASSIGN A, B

In diesem Display können Sie den Knobs ASSIGN A und B bestimmte Funktionen zuweisen.

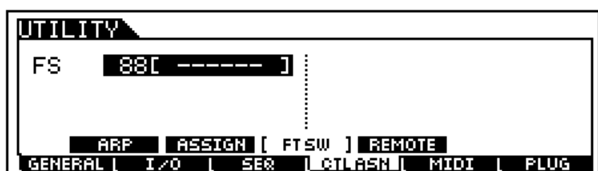


• **ASA, ASB (Assignable A, B)**
Bestimmt die Control Change-Nummer, die durch die Knobs ASSIGN A und B gesteuert wird.
❏ Wertebereich 000 ~ 095 (siehe separate Datenliste).

• **Dest (Control Destination)**
Bestimmt die Funktion, die durch die oben eingestellte Control Change-Nummer gesteuert werden soll.
❏ Einstellungen Siehe separate Datenliste.

● [F4]-[SF3] Controller Assign Footswitch

In diesem Display können Sie dem Fußschalter (englisch: Footswitch) eine bestimmte Funktion zuweisen.



❏ Einstellungen 000 ~ 100 (000, 032 : off, 096 : Arpeggio Switch, 097 : Arpeggio Hold, 098 : Song/Pattern-Wiederagbe Start/ Stop, 099/100 : Program Change INC/ DEC, 101 : Octave Rest)

● [F4]-[SF4] Controller Assign Remote

Der MOTIF bietet Ihnen die Möglichkeit der bequemen Fernsteuerung (englisch: Remote Control) der Hauptfunktionen verschiedener bekannter Sequencer-Programme. Hier können Sie den MOTIF automatisch für die Verwendung mit Ihrem jeweiligen Sequencer-Programm konfigurieren, indem Sie die zu verwendende Vorlage (englisch: Template) auswählen.

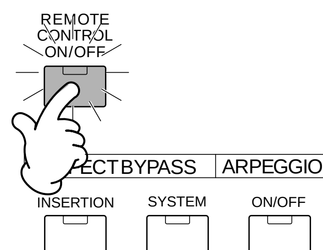


Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das für die ausgewählte Software bereitgestellte Template aufzurufen.

❏ Einstellungen Cubase, Logic, Cakewalk, Pro Tools

◆ Fernsteuerung der Sequencer-Software des Computers

Mit Hilfe der Remote Control-Funktion können Sie die Sequencer-Software des Computers unter Verwendung der Tasten oder Regler des MOTIF steuern. Aktivieren Sie die Remote Control-Funktion, indem Sie die Taste [REMOTE CONTROL ON/OFF] drücken, so daß ihre LED aufleuchtet.



• **Setup**
Bevor Sie die Remote Control-Funktion einsetzen können, müssen Sie die folgenden Installationen vornehmen.

1 Schließen Sie den MOTIF über ein USB-Kabel an den Computer an. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 25.

2 Installieren Sie den USB MIDI-Treiber und die Setup-Datei für die Sequencer-Software (auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten) auf Ihrem Computer. Weitere Informationen zur Installation dieser Datei finden Sie in der Installationsanleitung.

3 Wählen Sie im Utility-Modus des MOTIF (siehe oben) das Template für Ihre Sequencer-Software aus.

4 Stellen Sie im Utility-Modus die Einstellung MIDI IN/OUT des MOTIF (Seite 259) auf „USB“.

• **Kompatible Software**
Die folgenden Sequencer-Softwares für Computer können über die Remote Control-Funktion des MOTIF gesteuert werden.

Windows
Cubase VST/32
Logic Audio Platinum Ver4.6
Cakewalk ProAudio Ver9.0
Pro Tools V5.0

Macintosh
Cubase VST 5.0
Logic Audio Platinum Ver4.6
Pro Tools Ver5.0

◆ Remote Control-Zuordnungen

Die durch den MOTIF steuerbaren Funktionen unterscheiden sich in Abhängigkeit von der von Ihnen eingesetzten Software. Bei Auswahl des entsprechenden Templates können mit der jeweiligen Software die folgenden Funktionen gesteuert werden.

• Logic Audio Platinum Ver4.6

Wenn Template auf „Logic“ gestellt ist, dann können Sie mit dem MOTIF die folgenden Funktionen steuern.

	Mit diesen Reglern steuern Sie den mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten Track.				
Knobs	**Mit [KNOB CONTROL FUNCTION] ausgewählt**	**KN1**	**KN2**	**KN3**	**KN4**
	1. Zeile	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2. Zeile	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3. Zeile	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4. Zeile	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
Sliders	Mit diesen Reglern steuern Sie die mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten vier Tracks.				
	Ausgewählte Tracks	**CS1**	**CS2**	**CS3**	**CS4**
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Diese Tasten steuern PLAY, REC, STOP, ◀◀, ▶▶ der Sequencer-Software des Computers. Die Taste [|◀] steuert STOP der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK MUTE	Wenn am MOTIF die Taste [MUTE] aktiviert ist, steuern die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] die Track Mute-Einstellungen der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK SELECT	Wenn am MOTIF die Taste [TRACK SELECT] aktiviert ist, wählen die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] den Track der Sequencer-Software des Computers aus.				

• Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

Wenn Template auf „Cubase“ gestellt ist, dann können Sie mit dem MOTIF die folgenden Funktionen steuern.

	Mit diesen Reglern steuern Sie den mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten Track.				
Knobs	**Mit [KNOB CONTROL FUNCTION] ausgewählt**	**KN1**	**KN2**	**KN3**	**KN4**
	1. Zeile	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2. Zeile	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3. Zeile	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4. Zeile	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
Sliders	Mit diesen Reglern steuern Sie die mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten vier Tracks.				
	Ausgewählte Tracks	**CS1**	**CS2**	**CS3**	**CS4**
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Diese Tasten steuern PLAY, REC, STOP, TOP, ◀◀, ▶▶ der Sequencer-Software des Computers.				
	Mit diesen Reglern steuern Sie den mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten Track.				
TRACK MUTE	Wenn am MOTIF die Taste [MUTE] aktiviert ist, steuern die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] die Track Mute-Einstellungen der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK SELECT	Wenn am MOTIF die Taste [TRACK SELECT] aktiviert ist, wählen die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] den Track der Sequencer-Software des Computers aus.				

• Cakewalk ProAudio Ver9.0

Wenn Template auf „Cakewalk“ gestellt ist, dann können Sie mit dem MOTIF die folgenden Funktionen steuern.

	Mit diesen Reglern steuern Sie den mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten Track.				
Knobs	**Mit [KNOB CONTROL FUNCTION] ausgewählt**	**KN1**	**KN2**	**KN3**	**KN4**
	1. Zeile	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2. Zeile	---	---	---	---
	3. Zeile	---	---	---	---
	4. Zeile	---	---	---	---
Sliders	Mit diesen Reglern steuern Sie die mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten vier Tracks.				
	Ausgewählte Tracks	**CS1**	**CS2**	**CS3**	**CS4**
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Diese Tasten steuern PLAY, REC, STOP, TOP, ◀◀, ▶▶ der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK MUTE	Wenn am MOTIF die Taste [MUTE] aktiviert ist, steuern die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] die Track Mute-Einstellungen der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK SELECT	Wenn am MOTIF die Taste [TRACK SELECT] aktiviert ist, wählen die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] den Track der Sequencer-Software des Computers aus.				

• Pro Tools Ver5.0

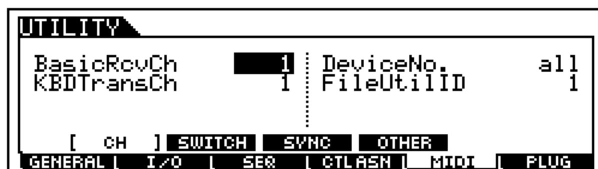
Wenn Template auf „Protools“ gestellt ist, dann können Sie mit dem MOTIF die folgenden Funktionen steuern.

Knobs	Nicht verfügbar.				
Sliders	Mit diesen Reglern steuern Sie die mit den [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] ausgewählten vier Tracks.				
	Ausgewählte Tracks	**CS1**	**CS2**	**CS3**	**CS4**
	1 ~ 4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5 ~ 8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9 ~ 12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
	13 ~ 16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16
SEQ TRANS-PORT	Diese Tasten steuern PLAY, REC, STOP, TOP, ◀◀, ▶▶ der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK MUTE	Wenn am MOTIF die Taste [MUTE] aktiviert ist, steuern die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] die Track Mute-Einstellungen der Sequencer-Software des Computers.				
TRACK SELECT	Wenn am MOTIF die Taste [TRACK SELECT] aktiviert ist, wählen die [NUMBER]-Tasten [1] bis [16] den Track der Sequencer-Software des Computers aus.				

[F5] MIDI-Einstellungen

● [F5]-[SF1] MIDI Channel

In diesem Display können Sie die MIDI-Grundeinstellungen vornehmen.



• BasicRcvCh (Basic Receive Channel)
Bestimmt den MIDI-Kanal, über den der MOTIF MIDI-Daten (von einem externen Sequencer, MIDI-Controller oder von einem anderen Gerät) empfängt (englisch: Receive). Dieser Parameter steht Ihnen im Voice- bzw. Performance-Modus zur Verfügung.
❏ Einstellungen 1 ~ 16, omni (alle Kanäle), off

• KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)
Bestimmt den MIDI-Kanal, über den der MOTIF MIDI-Daten (an einen externen Sequencer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet (englisch: Transmit). Dieser Parameter steht Ihnen im Voice- bzw. Performance-Modus zur Verfügung.
❏ Einstellungen 1 ~ 16, off

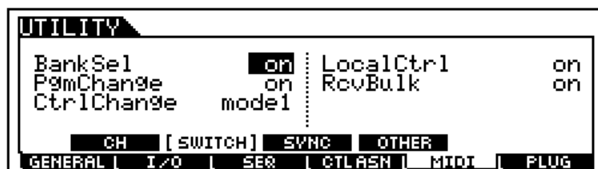
HINWEIS Im Song/Pattern-Modus werden die durch Betätigung der Tastatur/Regler/Räder erzeugten MIDI-Daten über den MIDI-Sendekanal des zur Zeit ausgewählten Tracks an die Klangerzeugung oder an externe MIDI-Geräte gesendet (Seite 41).

• DeviceNo. (Device Number)
Bestimmt die Device Number (Gerätenummer) des MOTIF, die für den Empfang und die Sendung von Daten verwendet wird. Diese Nummer muß mit der Device Number eines externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn zwischen den beiden Geräten Bulkdaten, Parameter Changes oder andere System Exclusive-Events übertragen werden sollen.
❏ Einstellungen 1 ~ 16, all, off

• FileUtilID (File Utility ID)
Bestimmt die ID-Nummer, die in Verbindung mit den Dateientransfers (unter Verwendung der speziellen File Utility-Software auf der mitgelieferten CD-ROM) genutzt wird. Diese File Utility ID-Nummer und die Device Number (siehe oben) müssen für die korrekte Übertragung der Dateien zwischen dem MOTIF und einem angeschlossenen Computer mit der ID der File Utility-Software übereinstimmen.
❏ Wertebereich 1 ~ 128

● [F5]-[SF2] MIDI Switch

In diesem Display können Sie festlegen, welche MIDI-Eventarten der MOTIF senden und auf welche er reagieren soll.



• BankSel
Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank Select-Events. Bei Aktivierung („on“) reagiert der MOTIF auf eingehende Bank Select-Events und sendet auch (bei Nutzung des Bedienfelds) entsprechende Bank Select-Events.
❏ Einstellungen off, on

• PgmChange (Program Change)
Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program Change-Events. Bei Aktivierung („on“) reagiert der MOTIF auf eingehende Program Change-Events und sendet auch (bei Nutzung des Bedienfelds) entsprechende Program Change-Events.
❏ Einstellungen off, on

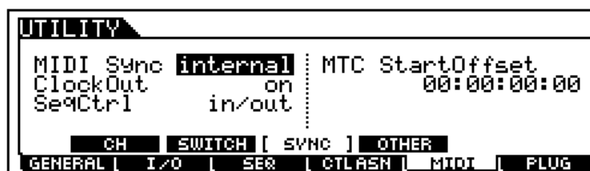
• CtrlChange (Control Change-Modus)
Mit diesem Parameter können Sie den MOTIF so einstellen, daß er korrekt auf den ausgewählten GM-Systemdatentyp reagiert (Level 1 oder Level 2 – besonders hinsichtlich AEG Sustain). Wenn Sie GM Level 2 verwenden, dann stellen Sie hier „Mode 1“ ein; der MOTIF reagiert dann auf Events wie Parameter Change-Events. Wenn Sie GM Level 1 verwenden, dann stellen Sie hier „Mode 2“ ein; der MOTIF reagiert dann auf Events wie Control Change-Events.
❏ Einstellungen mode1, mode2

• LocalCtrl (Local Control On/Off)
Bestimmt, ob die Klangerzeugung des MOTIF auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Sound des MOTIF hören möchten, während Sie spielen. Wenn Sie jedoch einen externen Sequencer verwenden, sollten Sie möglicherweise diesen Parameter auf „off“ stellen, um die Erzeugung „doppelter“ Noten zu vermeiden, bei denen die Klangerzeugung des MOTIF zweimal reagiert – einmal durch die Tastatur selbst und einmal durch die über den Sequencer zurückgeleiteten Noten-Events.
Auch bei der Einstellung „off“ werden die Daten über die MIDI OUT- oder USB-Schnittstelle übertragen. Die Klangerzeugung des MOTIF reagiert dabei auch auf Events, die über die MIDI IN- oder USB-Schnittstelle empfangen werden.
❏ Einstellungen off, on

• RcvBulk (Receive Bulk)
Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können.
❏ Einstellungen protect (kein Empfang), on (Empfang)

● [F5]-[SF3] MIDI Sync

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter bezüglich der MIDI-Clock und der MIDI-Synchronisation einstellen.



• MIDI Sync
Bestimmt, ob die Song-, Pattern- bzw. Arpeggio-Wiedergabe mit dem internen Taktgeber des MOTIF oder mit einem externen MIDI-Taktgeber synchronisiert wird.
❏ Einstellungen internal, MIDI, MTC

internal
Synchronisation zum internen Taktgeber. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn der MOTIF allein oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.

MIDI
Der MOTIF wird zur MIDI-Clock synchronisiert, die über die MIDI IN- oder USB-Schnittstelle von einem externen MIDI-Gerät empfangen wird.

MTC (MIDI Time Code)
Der MOTIF wird mit einem MTC-Signal synchronisiert, das über die MIDI IN- oder USB-Schnittstelle empfangen wird. MMC-Signale werden über die MIDI OUT- oder USB-Schnittstelle gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn der MOTIF als MIDI-Slave verwendet wird, beispielsweise bei der Synchronisation mit einem MTC-fähigen MTR.

HINWEIS Die Funktion „MTC Sync" steht nur im Song-Modus zur Verfügung. Die Pattern-Wiedergabe (im Pattern-Modus) und die Arpeggio-Wiedergabe (im Voice-/Performance-Modus) kann nicht zu MTC synchronisiert werden.

HINWEIS Mit MTC (MIDI Time Code) können Sie über MIDI mehrere Audio-Geräte gleichzeitig synchronisieren. Er enthält Daten zu Stunden, Minuten, Sekunden und Frames. Mit dem MOTIF können Sie keinen MTC senden. Für die Verwendung des MOTIF als MTC-Master benötigen Sie ein Zusatzgerät wie beispielsweise den Yamaha AW4416.

HINWEIS Mit MMC (MIDI Machine Control) können Sie Mehrspurrecorder, MIDI-Sequencer usw. fernsteuern. Ein MMC-kompatibler Mehrspurrecorder beispielsweise reagiert automatisch auf Vorgänge wie Start, Stop, Vor- und Zurückspulen, die auf dem steuernden Sequencer ausgeführt werden. Dadurch bleibt die Wiedergabe des Sequencers und des Mehrspurrecorders aufeinander abgestimmt.

- **ClockOut**

Bestimmt, ob die MIDI-Clock (F8H) über die MIDI OUT- oder USB-Schnittstelle gesendet wird.

❑ Einstellungen on (Clock wird gesendet), off

- **SeqCtrl (Sequencer Control)**

Bestimmt, ob die Sequencer Control-Events — Start, Continue, Stop und Song Position Pointer — über die MIDI- oder USB-Schnittstelle empfangen und/oder gesendet werden.

❑ Einstellungen off, in, out, in/out

off	Keine Sendung, kein Empfang.
in	Empfang, jedoch keine Sendung.
out	Sendung, jedoch kein Empfang.
in/out	Sowohl Sendung als auch Empfang.

- **MTC StartOffset**

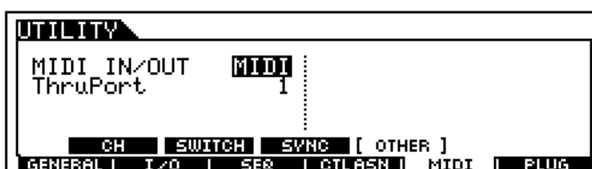
Bestimmt den Time-Code-Point, an dem bei Empfang des MTC die Sequencer-Wiedergabe beginnt. Diese Funktion können Sie zur genau abgestimmten Wiedergabe des Sequencers mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät verwenden.

❑ Einstellungen Stunde : Minute : Sekunde : Frame

Stunde	00 ~ 23
Minute	00 ~ 59
Sekunde	00 ~ 59
Frame	00 ~ 29

● [F5]-[SF4] MIDI Other

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich der MIDI-Schnittstelle und MIDI-Portnummer einstellen.



- **MIDI IN/OUT**

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten: MIDI IN/OUT/THRU, USB oder mLAN (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte).

❑ Einstellungen MIDI, USB, mLAN

HINWEIS Die drei oben aufgeführten Schnittstellentypen können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine Schnittstelle für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.

- **ThruPort (Through Port)**

Viele Computer-Sequencer sind in der Lagen, Daten über verschiedene MIDI-Ports zu senden und damit mehr als 16 MIDI-Kanäle zu bedienen. Wenn Sie die USB-Schnittstelle für die MIDI-Übertragung verwenden, dann können Sie den MOTIF so einrichten, daß er auf MIDI-Daten eines Port reagiert und die Daten anderer Portnummern an einen anderen Klangerzeuger (angeschlossen an der MIDI OUT-Schnittstelle) weitergeleitet werden. Auf diese Weise können 16 Kanäle zur Wiedergabe mit dem MOTIF und weitere 16 Kanäle zur Wiedergabe mit dem angeschlossenen Gerät verwendet werden. Im MOTIF installierte Plug-In-Boards können ebenfalls über separate MIDI-Ports (Seite 41) unabhängig adressiert werden, um weitere Kanäle zu gewinnen.
Stellen Sie sicher, daß Thru Port auf die vorgesehene Portnummer für das angeschlossene Gerät eingestellt ist.

❑ Wertebereich 1 ~ 8

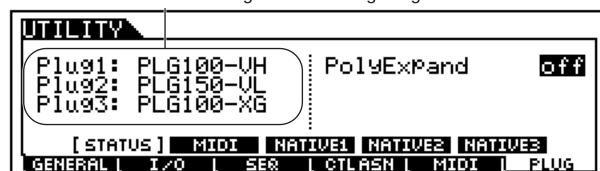
[F6] Plug-In-Board-Einstellungen

Wenn ein Plug-In-Board installiert ist, stehen die folgenden Displays und Parameter zur Verfügung. Die jeweils zur Verfügung stehenden Parameter hängen vom Typ des installierten Plug-In-Boards ab.

HINWEIS Ein Effect Plug-In-Board kann nur in Slot 1 und ein Multi-Part Plug-In-Board kann nur in Slot 3 installiert werden. Single-Part Plug-In-Boards können in jedem der drei Slots installiert werden.

● [F6]-[SF1] Plug-In-Board Status

Hier wird der Name der Plug-In-Boards angezeigt.



- **PolyExpand**

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Sie zwei oder drei identische Plug-In-Boards im MOTIF installiert haben.
Die Einstellung „off" erlaubt, daß zwei oder drei Boards separat arbeiten (Sie können sie in zwei oder drei verschiedenen Parts verwenden). Die Einstellung „on" ermöglicht, daß die Boards (in einem einzelnen Part) zusammen effektiv als ein Board arbeiten. Dadurch steht Ihnen doppelt oder dreimal so viele Stimmen (Polyphonie) zur Verfügung, die Sie gleichzeitig spielen können.

❑ Einstellungen on, off

● [F6]-[SF2] Plug-In-Board MIDI

In diesem Display können Sie verschiedene MIDI-Parameter für das Plug-In-Board einstellen.

- **DevNo (Device Number)**
  Bestimmt die MIDI Device Number (Gerätenummer) des Plug-In-Boards. Diese Nummer muß mit der Device Number eines externen MIDI-Geräts übereinstimmen, wenn zwischen den beiden Geräten Bulk-Dump-Daten, Parameter Changes oder andere System Exclusive-Events übertragen werden sollen.
  ❑ Einstellungen 1 ~ 16, all, off

- **PORT NO. (Port Number)**
  Bestimmt die MIDI-Portnummer, über die das Plug-In-Board MIDI-Daten empfängt. Für Multi-Part Plug-In-Boards kann ein Port und für Single-Part Plug-In-Boards können zwei Ports eingestellt werden.
  ❑ Wertebereich off, 1 ~ 3

  HINWEIS Die Portnummer für das Effect Plug-In-Board (VH) ist auf 1 festgelegt.

- **GM/XG**
  Bestimmt, ob „GM on"- und „XG on"-Events erkannt werden („on") oder nicht („off"). Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn das Multi-Part Plug-In-Board in Slot 3 installiert ist.
  ❑ Einstellungen on, off

● [F6]-[SF3] Plug-In-Board Native System Parameters (Slot 1)

In diesem Display können Sie die Native System Parameter des in Slot 1 installierten Plug-In-Boards einstellen.

Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung des jeweiligen Plug-In-Boards.

● [F6]-[SF4] Plug-In-Board Native System Parameters (Slot 2)

In diesem Display können Sie die Native System Parameter des in Slot 2 installierten Plug-In-Boards einstellen. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung des jeweiligen Plug-In-Boards.

● [F6]-[SF5] Plug-In-Board Native System Parameters (Slot 3)

In diesem Display können Sie die Native System Parameter des in Slot 3 installierten Plug-In-Boards einstellen. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung des jeweiligen Plug-In-Boards.

Utility Job-Modus

In diesem Modus können Sie den User Speicher des MOTIF (SRAM, siehe Seite 64) wieder auf die Werksvorgaben (Factory Set) zurücksetzen.
Durch die Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle aktuellen Einstellungen für alle im User Speicher befindlichen User Voices und Performances mit den Werksvorgaben überschrieben.
Stellen Sie sicher, daß Sie dadurch keine wichtigen Daten überschreiben! Sie sollten vorher alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät sichern.

◆ Factory Set (Wiederaufrufen der Werks-vorgaben)

1. Drücken Sie im Utility-Modus die Taste [JOB], um den Utility Job-Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)
3. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed" („Abgeschlossen"), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

   HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

4. Drücken Sie die Taste [UTILITY], um den Utility Job-Modus zu verlassen und zum Utility-Modus zurückzukehren.

   HINWEIS Alle Einstellungen des Utility-Modus, die sich auf die Plug-In-Boards und die mLAN8E-Erweiterungskarte beziehen, werden nur im Speicher der jeweiligen Geräte gespeichert und nicht im User Speicher des MOTIF. Daher kann die Factory Set-Funktion nicht zum Wiederaufruf der Einstellungen dieser Geräte verwendet werden.

File-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 63)

Funktionsbaum

Dieser Abschnitt befaßt sich mit dem File-Modus. Um zu sehen, wie der File-Modus mit dem Gesamtaufbau des MOTIF und seinen übrigen Modi und Funktionen zusammenhängt, sehen Sie sich bitte die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau“ auf Seite 30 an.
Die folgende detaillierte Übersicht zeigt sämtliche Displaymenüs und Parametergruppen des File-Modus – Sie erhalten einen schnellen, leicht verständlichen Überblick über die auf die Datenspeicherung und die Dateien bezogenen Funktionen des MOTIF.
Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

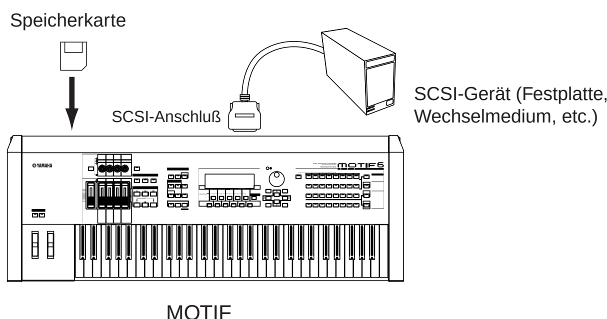
[FILE]

- [INFORMATION] FILE INFORMATION .... P. 276
- [F1] CONFIGURATION .... P. 264
  - [SF1] CURRENT DRIVE .... P. 264
  - [SF2] SCSI ID .... P. 265
  - [SF3] MOUNT .... P. 265
  - [SF4] FORMAT .... P. 265
- [F2] SAVE .... P. 266
  - [F6] MAKEDIR .... P. 266
  - [ENTER] WAV/AIFF .... P. 266
  - [ENTER] MID .... P. 266
- [F3] LOAD .... P. 266
  - [ENTER] VOICE .... P. 266
  - [ENTER] SONG .... P. 266
  - [ENTER] PATTERN .... P. 266
  - [ENTER] WAVEFORM .... P. 266
- [F4] RENAME .... P. 267
  - [F6] MAKEDIR .... P. 267
- [F5] DELETE .... P. 267

File-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 63)

In diesem Modus können Sie Daten auf Speicherkarten und SCSI-Speichergeräte wie Festplatten und Cartridges speichern und davon laden. Der File-Modus bietet außerdem verschiedene Funktionen zur Verwaltung Ihrer Daten und SCSI-Geräte.
Mit der File Utility-Software (auf der mitgelieferten CD-ROM) können Sie einen Computer für die Verwaltung von auf Speicherkarten oder SCSI-Geräten gespeicherten Daten verwenden – Sie können sie sogar verwenden, um Daten zwischen dem Computer und der Speicherkarte/dem SCSI-Gerät zu übertragen.



◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um in den File-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie das gewünschte Menü durch Drücken der Tasten [F1] - [F6], und führen Sie die jeweiligen Vorgänge aus (Speichern, Laden usw.).

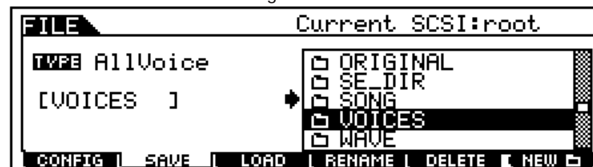
3 Drücken Sie zum Verlassen des File-Modus eine beliebige andere Modus-Taste.

- Eine ausführliche Anleitung zu Schritt 2 finden Sie in den nachstehenden Erläuterungen.

Datei-/Verzeichnisauswahl

Die nachstehenden Abbildungen und Anleitungen zeigen Ihnen, wie man im File-Modus Dateien und Verzeichnisse (Ordner) auf der Speicherkarte oder auf SCSI-Geräten auswählt.

Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial auf die gewünschte Datei/Verzeichnis.



Um auf die nächst höhere Verzeichnisebene zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

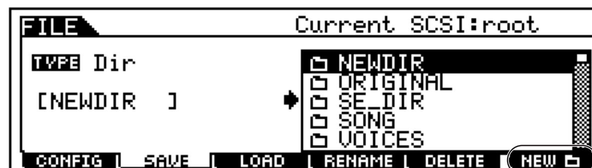
Um auf die nächsttiefere Verzeichnisebene zu gelangen, markieren Sie das gewünschte Verzeichnis, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Data-Dial auf die gewünschte Datei/Verzeichnis.

Erstellen von neuen Verzeichnissen

Im Save-Display (das durch die Taste [F2] aufgerufen wird) und dem Rename-Display (das durch die Taste [F4] aufgerufen wird) können Sie neue Verzeichnisse (Ordner) erzeugen. Mit dieser Funktion können Sie einfach und bequem die zahlreichen wichtigen Dateien organisieren, die Sie am MOTIF erstellen.



Sie können ein neues Verzeichnis erzeugen, indem Sie die Taste [F6] drücken und einen Namen eingeben.

Dateitypen, die der MOTIF verarbeiten kann

■ Dateitypen, die vom MOTIF auf die Speicherkarte / das SCSI-Speichergerät gespeichert werden können

Wenn Sie Ihre eigenen Daten im User Speicher (Seite 63) ablegen, organisiert der MOTIF Ihre Daten nach ihrem Typ (wie nachstehend aufgelistet) und ordnet dem Dateinamen automatisch eine Erweiterung aus drei Buchstaben zu, die den Dateitypen kennzeichnet.

- **All** **Erweiterung: .W2A**
  Sämtliche Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.

- **All Voice Erweiterung: .W2V**
Sämtliche User Voice-Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **All Song Erweiterung: .W2S**
Sämtliche User Song-Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **All Pattern Erweiterung: .W2P**
Sämtliche User Pattern-Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **All Waveform Erweiterung: .W2W**
Sämtliche User Wave- und Sample-Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **Usr ARP (User Arpeggio) Erweiterung: .W2G**
Sämtliche User Arpeggio-Daten im internen User Speicher des MOTIF werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3 Erweiterung: .W2B**
Sämtliche Daten auf einem Plug-In-Board werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **SMF Erweiterung: .MID**
Sequence Track- (1 - 16) und Tempo Track-Daten von im Song-/Pattern-Modus erstellten Songs oder Patterns können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **Wav Erweiterung: .WAV**
Im Sampling-Modus erstellte Sampledaten können als WAV-Datei (Windows-Audioformat) auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **Aif (AIFF-Datei) Erweiterung: .AIF**
Im Sampling-Modus erstellte Sampledaten können als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden.
- **All Voice without Waveform (Voice-Daten für den Voice Editor) Erweiterung: .W2E**
Sämtliche User Voice-Daten (mit Ausnahme der Waveform-Daten) können wie eine einzige Datei behandelt und auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert werden. Die gespeicherte Datei kann mit der Voice Editor-Software (auf der CD-ROM enthalten) auf Ihrem Computer geladen werden.

■ Dateitypen, die von der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät auf den MOTIF geladen werden können

Alle vom User Speicher des MOTIF auf einer Speicherkarte / einen SCSI-Speichergerät gespeicherten Daten können wieder in den MOTIF geladen werden. Natürlich können sämtliche Dateitypen, die gespeichert werden können (Liste siehe oben), geladen werden; es gibt jedoch noch einige zusätzliche Typen, die geladen werden können. (Siehe die nachstehende Liste.)

- **All Erweiterung: .W2A**
Eine Datei, die als Typ „All“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **All Voice Erweiterung: .W2V**
Eine Datei, die als Typ „All Voice“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **Voice Erweiterung: .W2V**
Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF geladen werden.
- **Plugin All Bulk 1, 2, 3 Erweiterung: .W2B**
Eine Datei, die auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät als Typ „Plugin All Bulk 1, 2, 3“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in das im MOTIF installierte Plug-In-Board geladen und so wiederhergestellt werden.
- **Usr ARP (User Arpeggio) Erweiterung: .W2G**
Eine Datei, die als Typ „Usr ARP“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **All Song Erweiterung: .W2S**
Eine Datei, die als Typ „All Song“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **Song Erweiterung: .W2S**
Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF geladen werden.
- **All Pattern Erweiterung: .W2P**
Eine Datei, die als Typ „All Pattern“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **Pattern Erweiterung: .W2P**
Ein bestimmtes Pattern in einer Datei, die auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF geladen werden.
- **All Waveform Erweiterung: .W2W**
Eine Datei, die als Typ „All Waveform“ auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät gespeichert ist, kann in den MOTIF geladen und so wiederhergestellt werden.
- **Waveform Erweiterung: .W2W**
Eine bestimmte Waveform in einer Datei, die auf der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Waveform“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF geladen werden.
- **All Voice for Editor Erweiterung: .W2E**
Die mit Hilfe der Voice Editor-Software an Ihrem Computer bearbeiteten Voice-Daten können in den MOTIF geladen werden.
- **SMF (Standard MIDI File) Erweiterung: .MID**
Standard-MIDI-Dateien (englisch: Standard MIDI File) im Format 0 und 1 können in den MOTIF geladen und im Song-/Pattern-Modus wiedergegeben werden.

- **Wav** **Erweiterung: .WAV**
  WAV-Dateien (Windows-Audioformat) können in den MOTIF geladen und als User Waves verwendet werden.
- **Aif (AIFF-Datei)** **Erweiterung: .AIF**
  AIFF-Dateien (Macintosh-Audioformat) können in den MOTIF geladen und als User Waves verwendet werden.

HINWEIS Zusätzlich zu den obenstehenden Dateitypen können in den MOTIF Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700-Dateien und AKAI S1000/S3000-Dateien geladen werden.

■ Dateitypen, die beim Einschalten des MOTIF von der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät geladen werden können (Auto Load-Datei)

Von den auf Seite 262 beschriebenen Dateitypen können die Typen „All“, „Plugin All Bulk 1“, „Plugin All Bulk 2“ und „Plugin All Bulk 3“ beim Einschalten des MOTIF automatisch von der Speicherkarte / dem SCSI-Speichergerät geladen (englisch: Auto Load) werden.

5 Benennen Sie die Dateien, die beim Einschalten automatisch geladen werden sollen, wie nachstehend beschrieben, und speichern Sie sie alle zusammen in einem einzigen Verzeichnis (Ordner).

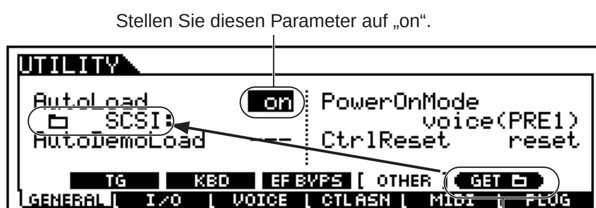
Dateityp	Datei-Name
All	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (für Slot 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (für Slot 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (für Slot 3)	AUTOLD3.W2B

HINWEIS Wenn Sie das Benennen der gewünschten Dateien abgeschlossen haben, lassen Sie das entsprechende Verzeichnis (Ordner) im Display markiert, und gehen Sie zu Schritt 2.

6 Drücken Sie die Taste [UTILITY], um den Utility-Modus aufzurufen.

7 Drücken Sie die Taste [F1] und danach die Taste [SF4], damit das Auto Load File-Display angezeigt wird.

8 Stellen Sie Auto Load auf „on“, und drücken Sie die Taste [SF5].



Drücken Sie die Taste [SF5], um das Gerät und Verzeichnis aus Schritt 1 einzustellen (das Verzeichnis, das die gewünschten automatisch zu ladenden Dateien enthält).

9 Schalten Sie den MOTIF aus.

10 Vergewissern Sie sich vor dem nächsten Einschalten, daß die entsprechenden Daten für den MOTIF verfügbar sind. Anders ausgedrückt: Stellen Sie sicher, daß die in Schritt 1 angegebene Speicherkarte ordnungsgemäß eingesteckt bzw. das in Schritt 1 angegebene SCSI-Gerät ordnungsgemäß angeschlossen ist.

11 Schalten Sie den MOTIF ein. Der MOTIF durchsucht das Gerät und das angegebene Verzeichnis (Ordner) nach Auto Load-Dateien (den Dateien, die Sie in Schritt 1 benannt und gespeichert haben), und lädt sie automatisch in den User Speicher.

HINWEIS Alle Dateien, die sich ebenfalls im in Schritt 4 angegebenen Verzeichnis befinden aber keine geeigneten Auto Load-Namen besitzen, werden ignoriert.

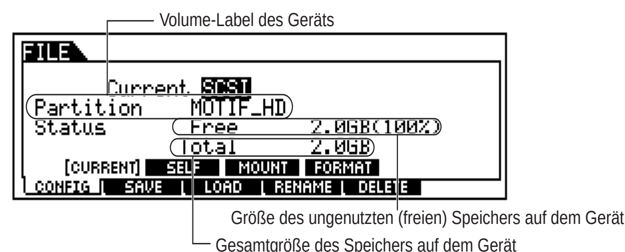
■ Datei-Namen

Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Datei-Name Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („_“) ersetzt.
Eine genaue Anleitung zur Benennung von Dateien finden Sie in „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 267.

[F1] Configuration

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 2 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 262.

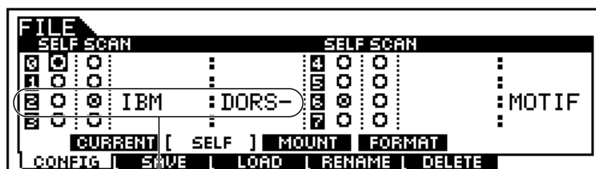
● [F1]-[SF1] CONFIG <u>Currently recognized device</u>



- **Current**
  In diesem Display können Sie das Gerät auswählen, das vom MOTIF gegenwärtig erkannt (englisch: Currently Recognized) werden soll – eine in den Card Slot eingesteckte Speicherkarte oder ein ordnungsgemäß angeschlossenes SCSI-Gerät.
  ❏ Einstellungen Card, SCSI

● [F1]-[SF2] CONFIG SCSI-ID

In diesem Display können Sie die ID-Nummer für sämtliche Geräte in der SCSI-Kette angeben, einschließlich des Hosts (des MOTIF selbst).



Die SCSI-Geräte, die am MOTIF angeschlossen sind und von ihm genutzt werden, werden an den entsprechenden (am Gerät selbst einzustellenden) ID-Nummern angezeigt.

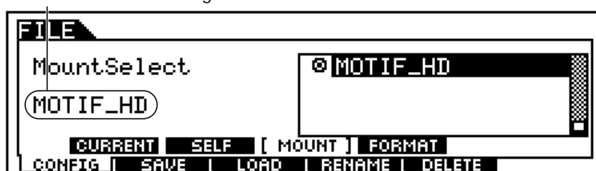
- **SELF**
  Bestimmt die ID-Nummer (0 - 7) des MOTIF als SCSI-Host. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie den MOTIF aus- und wieder einschalten, damit die neue Einstellung wirksam wird.

- **SCAN**
  Mit diesem Bedienelement können Sie die einzelnen Geräte in der SCSI-Kette mounten und sicherstellen, daß der MOTIF sie richtig erkennt. Bewegen Sie den Cursor zum entsprechenden SCAN-Kreis im Display, und drükken Sie die Taste [INC/YES], um den Kreis zu markieren und das entsprechende Gerät zu mounten.

● [F1]-[SF3] CONFIG Mount

In diesem Display können Sie von dem im SCSI-ID-Display (oben) gemounteten Gerät bestimmte Partitionen zum Speichern/Laden von Daten auswählen.

Volume-Label der ausgewählten Partition



● [F1]-[SF4] CONFIG Format

Bevor Sie am MOTIF eine neue Speicherkarte / ein neues SCSI-Gerät verwenden können, müssen Sie diese(s) formatieren. Verwenden Sie diesen Vorgang, um die Speicherkarte bzw. das SCSI-Gerät zu formatieren und ihr/ihm ein Volume Label zuzuordnen.



- **Type**
  Bestimmt den Typ des zu formatierenden Geräts.
  ❏ Einstellungen Siehe unten.

  card
  Wenn dies eingestellt ist, wird die in den Card Slot eingesteckte Speicherkarte formatiert.

  all (SCSI)
  Wenn dies eingestellt ist, werden sämtliche an den MOTIF angeschlossenen SCSI-Geräte formatiert.

  partition 1 ~ 4 (SCSI)
  Wenn dies eingestellt ist, wird eine Partition (die unten im Display angegeben ist) des an den MOTIF angeschlossenen SCSI-Geräts formatiert.

- **Format**
  Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Typ auf „All (SCSI)“ eingestellt ist. Eine Festplatte (bzw. jedes ähnliche Speichermedium) muß physikalisch formatiert sein, bevor sie logisch formatiert werden kann. Durch das physikalische Formatieren (auch „Low-Level Formatieren“ genannt) wird die Festplatte in physikalische Elemente wie Spuren und Sektoren unterteilt.
  Die physikalische Formatierung erfolgt normalerweise beim Hersteller; wahrscheinlich brauchen Sie sie nicht selbst vorzunehmen. Die logische Formatierung plaziert auf der Festplatte ein Dateisystem und ermöglicht damit dem MOTIF, auf die Festplatte zuzugreifen.
  Sie müssen jedes Medium logisch formatieren, bevor Sie es am MOTIF verwenden können.
  ❏ Einstellungen physical, logical

- **Volume Label**
  Benennt das Volume Label. Eine Anleitung zum Benennen finden Sie auf Seite 73 der „Bedienungsgrundlagen“.

  HINWEIS Achten Sie in jedem Fall darauf, das Volume Label einzugeben. Es erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, ohne das Volume Label eingegeben zu haben.

1 Drücken Sie nach der Eingabe der benötigten obenstehenden Parameter die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

2 Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Formatierungsvorgang abbrechen, indem Sie dieTaste [DEC/NO] drücken.

VORSICHT

Während eines Formatierungsvorgangs dürfen Sie niemals die Speicherkarte entfernen oder den MOTIF ausschalten.

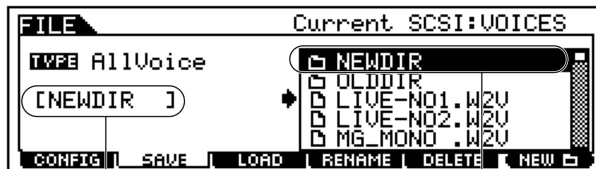
VORSICHT

Falls sich bereits Daten auf der Speicherkarte / dem SCSI-Gerät befinden, sollten Sie darauf achten, die Sie sie/es nicht versehentlich formatieren. Durch das Formatieren der Speicherkarte / des SCSI-Geräts werden alle darauf gespeicherten Daten gelöscht.

[F2] Save

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien auf einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät speichern. Die hier geschilderten Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 2 der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 262.

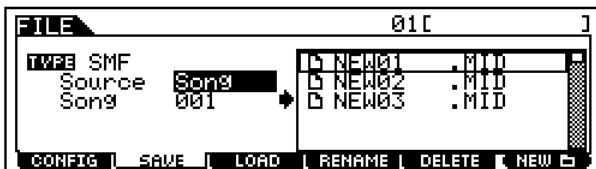
1 Wählen Sie im Save-Display den zu speichernden Dateitypen.



Wenn Sie eine neue Datei erzeugen möchten, bewegen Sie den Cursor auf diese Position, und geben Sie den gewünschten Datei-Namen ein. Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

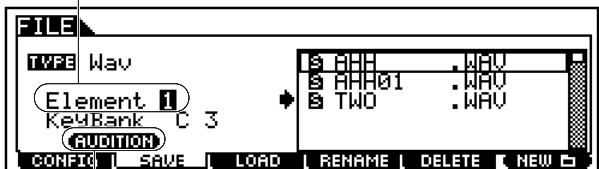
Wenn Sie ein neues Verzeichnis auf dem Ziel-Gerät (auf das die Daten gespeichert werden sollen) anlegen möchten, drücken Sie die Taste [SF6], und geben Sie den neuen Verzeichnis-Namen ein. Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75

- Wenn der Dateityp „SMF“ (Standard MIDI File – Standard-MIDI-Datei) ausgewählt ist, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das folgende Display aufzurufen, in dem Sie einen Song oder einen Style / eine Section auswählen können, der/die gespeichert werden soll.



- Wenn der Dateityp „Wav“ (WAV-Datei) oder „Aif“ (AIFF-Format) ausgewählt ist, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das folgende Display aufzurufen, in dem Sie eine Wave auswählen können, die gespeichert werden soll.

Wenn Key Bank markiert ist, können Sie aufeinanderfolgende Key Banks auswählen, indem Sie die Taste [SF2] drücken.



Drücken Sie die Taste [SF1], um die ausgewählte Wave zu hören.

2 Wenn Sie eine vorhandene Datei überschreiben wollen, bewegen Sie den Cursor zu der gewünschten Datei, in der die Dateien gespeichert sind; verwenden Sie dazu die Cursortasten oder das Data-Dial.

3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Speichervorgang auszuführen.

- Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, fordert Sie das Display dazu auf, den Vorgang zu bestätigen. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.
- Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen"), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ VORSICHT

Während des Speichervorgangs dürfen Sie niemals die Speicherkarte entfernen oder das SCSI-Gerät oder den MOTIF ausschalten.

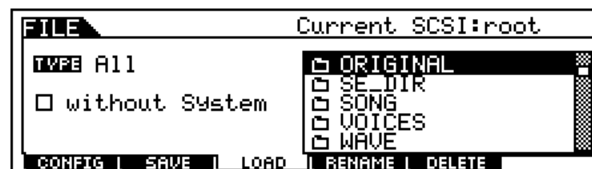
HINWEIS Waveform-Daten werden nicht gespeichert, wenn der Dateityp „All Voice for Editor“ ausgewählt ist.

[F3] Load

Mit diesem Vorgang können Sie Dateien von einer Speicherkarte oder einem SCSI-Gerät in den MOTIF laden.
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 2 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 262.

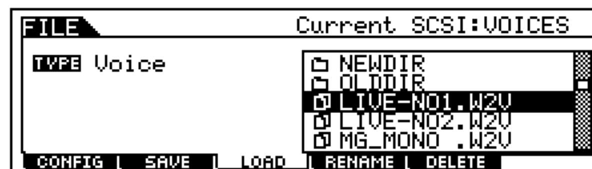
1 Wählen Sie den zu ladenden Dateitypen (Seite 264) und die zu ladende Datei aus.

- Wenn der Dateityp auf All, All Voice, Plugin All Bank 1 ~ 3, Usr ARP, All Song, All Pattern, All Waveform oder All Voice for Editor eingestellt ist, gehen Sie zu Schritt 3. Gehen Sie bei allen anderen Dateitypen zu Schritt 2.

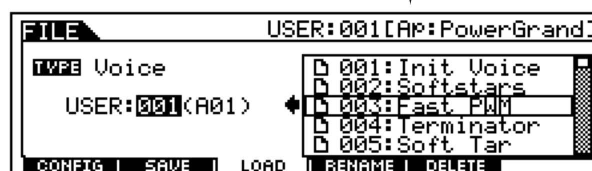


2 Geben Sie die zu ladenden Daten und den Zielort im User Speicher des MOTIF an.
Wenn der Dateityp beispielsweise auf Voice gestellt ist, folgen Sie der nachstehenden Anleitung.

Dies ist ein „imaginäres“ Verzeichnis, das im Display als Behältnis für die zu ladenden Dateien angezeigt wird.



[ENTER]-Taste



Geben Sie den Ziel-Speicherplatz im User Speicher des MOTIF an.

Wählen Sie die zu ladende Voice-Nummer aus.

Wenn der Dateityp auf Song, Pattern, Waveform oder All Voice for Editor gestellt ist, erscheint eine „imaginäre“ Datei – genau wie oben bei Voice. Markieren Sie die imaginäre Datei, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Liste mit den Songs, Styles oder Waveformes aufzurufen. Wählen Sie dann den gewünschten Song/ Style bzw. die gewünschte Waveform aus, und geben Sie den Zielort im User Speicher an.

HINWEIS Wenn demselben Tastatur-/Velocity-Bereich mehrere Key Banks zugeordnet sind (die aus Waveform-/WAV-/AIFF-Dateien oder aufgenommenen Samples bestehen), werden nur die beiden ersten zugeordneten Key Banks verwendet.

HINWEIS Wenn Dateien von Samplern der Yamaha A-Serie (A5000/4000/3000) geladen werden, zeigt ein „S“ neben dem Datei-Namen an, daß die Datei lediglich Sample-Daten enthält, während ein „P“ Programmdaten anzeigt (Voice-bezogene Parameter usw.). Wenn Sie vom Voice/Performance-Modus aus den File-Modus aufrufen, kann die mit „P“ markierte Datei geladen werden, und anstelle von Waveform oder Key Bank können die folgenden beiden Typen ausgewählt werden.

- Type 1 :
  Es wird lediglich ein Sample in eine bestimmte Waveform importiert. Dieser Typ verwendet die unterschiedlichen Einstellungen des MOTIF, die den vier Elements entsprechenden Parameter werden ebenfalls geladen. Es werden keine zusätzlichen Samples geladen.
- Type 2 :
  Es werden mehrere Samples in eine bestimmte Waveform importiert. Es werden keine den vier Elements entsprechenden Parameter in den MOTIF geladen. Es werden keine zusätzlichen Samples geladen.

HINWEIS Wenn als zu ladender Dateityp „All“ markiert ist, erscheint im Display „□ without System“ („ohne System“). Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist und der Ladevorgang ausgeführt wird, werden alle Daten mit Ausnahme der Systemeinstellungen des Utility-Modus geladen.

3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Ladevorgang auszuführen. Wenn die Daten geladen sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

⚠ VORSICHT

Während des Ladevorgangs dürfen Sie niemals die Speicherkarte entfernen oder das SCSI-Gerät oder den MOTIF ausschalten.

⚠ VORSICHT

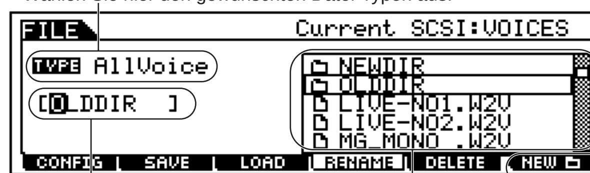
Beim Laden von Daten in den MOTIF werden automatisch alle vorhandenen Daten im User Speicher gelöscht und ersetzt. Vergewissern Sie sich, daß Sie alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte / einem SCSI-Gerät gespeichert haben, BEVOR Sie Ladevorgänge ausführen.

HINWEIS Der MOTIF verfügt über eine praktische Auto Load-Funktion, die beim Einschalten automatisch vom Benutzer angegebene Dateien lädt. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 264.

[F4] Rename

In diesem Display können Sie Dateien auf der gewählten Speicherkarte / dem gewählten SCSI-Gerät umbenennen (englisch: Rename); die Namen können aus bis zu acht Buchstaben und/oder Ziffern bestehen.

Wählen Sie hier den gewünschten Datei-Typen aus.



Hier können Sie die ausgewählte Datei umbenennen. Siehe „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

Wählen Sie die umzubenennende Datei aus.

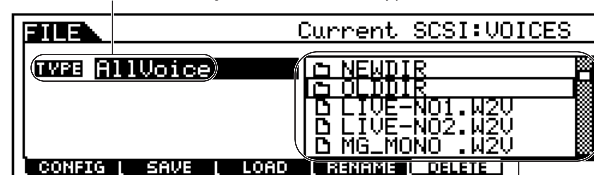
Wenn Sie ein neues Verzeichnis auf dem Ziel-Gerät (auf das die Daten gespeichert werden sollen) anlegen möchten, drücken Sie die Taste [F6], und geben Sie den neuen Verzeichnis-Namen ein. Eine Anleitung zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

HINWEIS Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Datei-Name Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („_“) ersetzt.

[F5] Delete

In diesem Display können Sie Dateien von der ausgewählten Speicherkarte / dem ausgewählten SCSI-Gerät entfernen (englisch: Delete). Markieren Sie wie unten abgebildet die gewünschte Datei, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Wählen Sie hier den gewünschten Datei-Typen aus.



Wählen Sie die zu entfernende Datei aus.

Master-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 56)

Funktionsbaum

Dieser Abschnitt befaßt sich mit dem Master-Modus. Um eine Vorstellung über den Zusammenhang des Master-Modus mit dem gesamten Aufbau des MOTIF sowie den anderen Modi zu erhalten, sehen Sie sich die vereinfachte Übersicht im Kapitel „Grundlegender Aufbau“ auf Seite 30 an.
In der folgenden detaillierten Übersicht finden Sie alle Displaymenüs und alle Parametergruppen des Master-Modus. Hier erhalten Sie einen schnellen und einfach zu verstehenden Überblick über die Master-Funktionen des MOTIF. Eckige Klammern um ein Wort oder einen kurzen Ausdruck (z.B. [F1]) verweisen auf bestimmte Tasten-Namen oder Bedienfeldvorgänge.

[MASTER]

- [INFORMATION] MASTER INFORMATION ········ P. 276
- [MASTER] MASTER PLAY ········ P. 269
  - [F1] MASTER PLAY ········ P. 269
  - [F2] MASTER MEMORY ········ P. 270
- [EDIT] MASTER EDIT ········ P. 270
  - [COMMON] COMMON ········ P. 271
    - [F1] NAME ········ P. 271
    - [F2] OTHER ········ P. 271
  - [1]-[4] ZONE 1-4 (Performance Mode only) ········ P. 271
    - [F1] ZONE TRANSMIT ········ P. 271
    - [F2] ZONE NOTE ········ P. 272
    - [F3] ZONE TRANSMIT SWITCH ········ P. 272
    - [F4] ZONE PRESET ········ P. 272
    - [F5] ZONE KNOB/SLIDER ASSIGN ········ P. 273
- [JOB] MASTER JOB ········ P. 273
  - [F1] INITIALIZE ········ P. 274
  - [F4] BULK DUMP ········ P. 274
- [STORE] MASTER STORE ········ P. 274

Master Play-Modus

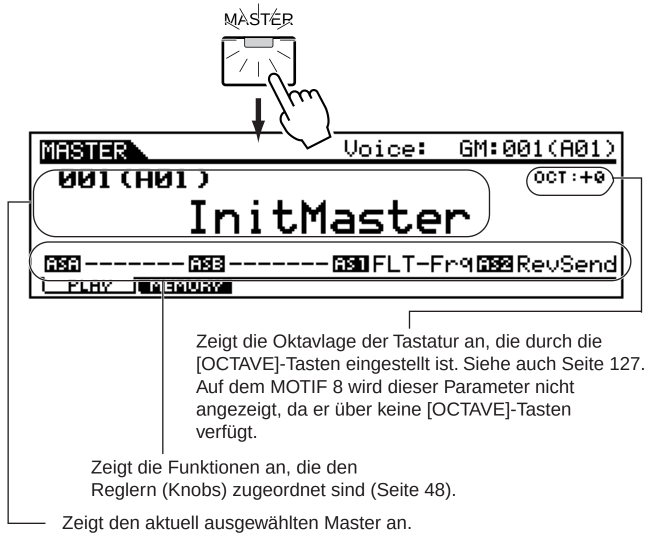
Grundlegender Aufbau (Seite 56) · Quick Start Guide (Seite 93)

In diesem Modus können Sie einzelne Masters auswählen und spielen.

HINWEIS Weitere Informationen über Masters, ihren Aufbau und ihre Verwendung finden Sie auf Seite 56.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [MASTER], um in den Master Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)



2 Wählen Sie einen Master aus.

3 Stellen Sie die Oktavlage der Tastatur oder den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) ein.

4 Drücken Sie die Taste [F2], um das Memory-Display aufzurufen, in dem Sie die Grundparameter für den Master einstellen können.

HINWEIS Zone Edit steht nur zur Verfügung, wenn im Memory-Display (Taste [F2]) des Master Play-Modus der Zone Switch auf „on“ gestellt ist.

5 Speichern Sie die in Schritt 4 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

HINWEIS Wenn im Memory-Display (Taste [F2]) des Master Play-Modus der Zone Switch nicht auf „on“ gestellt ist, steht die Funktion der [NUMBER]-Tasten [1] ~ [4] nicht zur Verfügung.

6 Drücken Sie eine beliebige andere Modus-Taste, um den Master Play-Modus zu verlassen.

- Eine ausführliche Anleitung zu den Schritten 2 bis 4 finden Sie in den nachstehenden Erläuterungen.
- Einzelheiten zu Schritt 5 finden Sie unter „Master Store-Modus“ auf Seite 274.

Master-Auswahl

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 2 in der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise.
Masters werden im wesentlichen genauso ausgewählt wie Voices (Seite 124), nur der folgende Punkt ist anders.

- Da der MOTIF keine Preset Masters besitzt und lediglich eine User Bank bietet, ist die Auswahl einer Bank nicht nötig.

Einstellen der Oktavlage der Tastatur und des MIDI Transmit Channels

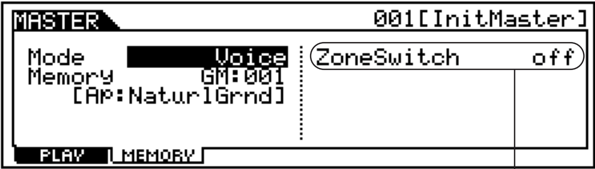
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 3 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 269.
Diese beiden Parameter können für den ausgewählten Master eingestellt werden. Die Einstellung dieser Parameter erfolgt auf die gleiche Weise wie im Voice Play-Modus (Seite 124). Denken Sie daran, daß diese Parameter nicht mit Hilfe des Master Store-Modus (Seite 274) im Master gespeichert werden können.

Bearbeitung von Masters im Master Play-Modus

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 der Beschreibung der Allgemeinen Vorgehensweise.
Im Master Play-Modus können Sie am ausgewählten Master eine Vielzahl allgemeiner Bearbeitungsvorgänge ausführen. Für ausführlichere und unfassende Bearbeitungsvorgänge können Sie den Master Edit-Modus verwenden.

● [F2] Master Play Memory

In diesem Display können Sie Grundparameter für den Master einstellen, darunter den Modus, der mit dem Master aufgerufen wird, und die Programm-Nummer.



Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Mode auf „Performance" steht.

• Mode

Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Wenn hier die Einstellung „Off" gewählt ist, wird bei der Auswahl des Masters der Modus nicht geändert.

❏ Einstellungen Off, Voice, Performance, Pattern, Song

• Memory

Legt die Programm-Nummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

❏ Einstellungen: Siehe unten.

Wenn Mode auf „Voice" gestellt ist	Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer. Lesen Sie die Anleitung auf Seite 124
Wenn Mode auf „Performance" gestellt ist	Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer. Lesen Sie die Anleitung auf Seite 162
Wenn Mode auf „Pattern" gestellt ist	Wählen Sie einen Style und eine Section. Lesen Sie die Anleitung auf Seite 217
Wenn Mode auf „Song" gestellt ist	Wählen Sie eine Song-Nummer. Lesen Sie die Anleitung auf Seite 179

• Zone Switch

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn Mode auf „Performance" gestellt ist.

Dieser Parameter bestimmt, ob die Zone-Funktion verwendet wird („on") oder nicht („off"). Einzelheiten zur Zone-Funktion finden Sie auf Seite 272.

❏ Einstellungen on, off

Master Edit-Modus

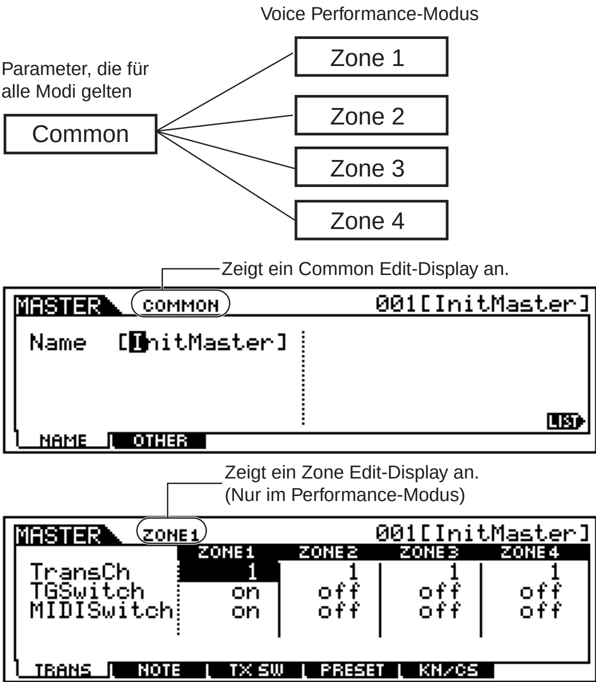
Bedienungsgrundlagen (Seite 56) · Quick Start Guide (Seite 95)

In diesem Modus können Sie Masters erstellen und bearbeiten.

◆ Common-Edit und Zone-Edit (Voice Performance-Modus)

Wenn Sie Einstellungen aus dem Voice- oder Performance-Modus in einem Master verwenden, können Sie zu der vorhandenen Voice oder Performance die Zone-bezogenen Einstellungen hinzufügen. Einzelheiten zu den Zone-Merkmalen finden Sie auf Seite 57.

Die Master Edit-Funktionen können in zwei Typen unterteilt werden: Common-Edit (Einstellungen für alle vier Zonen) und Zone-Edit (Einstellungen für jede einzelne Zone).



HINWEIS Einzelheiten zu den Aufnahmemethoden finden Sie auf Seite 57.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [MASTER], um in den Master Play-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

2 Wählen Sie den Master aus, der bearbeitet werden soll.

3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um zum Master Edit-Modus zu wechseln. (Die LED leuchtet auf.)

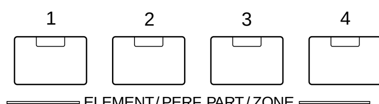
- Wenn der Parameter Mode im Master Play Memory-Display auf „Song“ oder „Pattern“ gestellt ist, gehen Sie zu Schritt 5.
- Wenn der Parameter Mode im Master Play Memory-Display auf „Voice“ oder „Performance“ gestellt ist, gehen Sie zu Schritt 4.

4 Wählen Sie die Zone aus, die bearbeitet werden soll.

- Um Parameter zu bearbeiten, die für alle Zonen gelten, drücken Sie die Taste [DRUM KITS] (diese Taste wird in diesem Falle als [COMMON]-Taste verwendet).



- Um Parameter für die einzelnen Zonen zu bearbeiten, wählen Sie die gewünschte Zone mit der entsprechenden [NUMBER]-Taste [1] - [4] aus.



5 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü, indem Sie die Tasten [F1] bis [F6] drücken.

6 Bearbeiten Sie die Parameter für den ausgewählten Master.

7 Speichern Sie die in Schritt 6 bearbeiteten Einstellungen ggf. im User Speicher.

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Master Edit-Modus zu verlassen.

- Einzelheiten zu Schritt 2 finden Sie unter „Master Play-Modus“ auf Seite 269.
- Eine ausführliche Anleitung zu den Schritten 5 bis 6 finden Sie in den nachstehenden Erläuterungen.
- Einzelheiten zu Schritt 7 finden Sie unter „Master Store-Modus“ auf Seite 274.

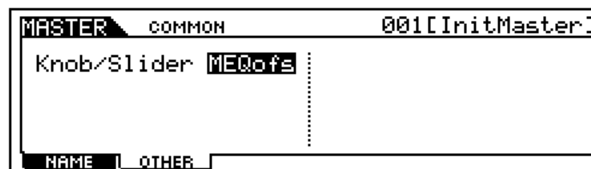
■ Common-Edit

● [F1] Common Name

In diesem Display können Sie einen Namen für den Master eingeben. Detaillierte Anweisungen zur Benennung finden Sie unter „Bedienungsgrundlagen“ auf Seite 75.

● [F2] Common Other

In diesem Display können Sie einstellen, welche Parametergruppe der Knob/Slider-Funktionen ausgewählt wird.



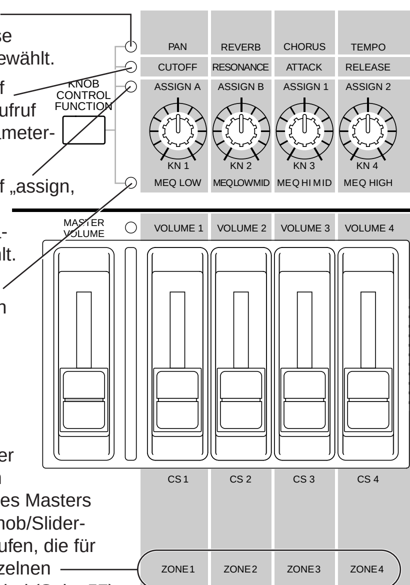
❏ Einstellungen pan, tone, assign, MEQofs, zone

Steht der Parameter auf „pan, wird durch den Aufruf des Masters diese Parametergruppe ausgewählt.

Steht der Parameter auf „tone, wird durch den Aufruf des Masters diese Parametergruppe ausgewählt.

Steht der Parameter auf „assign, wird durch den Aufruf des Masters diese Parametergruppe ausgewählt.

Steht der Parameter auf „MEQofs, wird durch den Aufruf des Masters diese Parametergruppe ausgewählt.



Steht der Parameter auf „zone“, werden durch den Aufruf des Masters automatisch die Knob/Slider-Funktionen aufgerufen, die für speziell für die einzelnen Zonen eingestellt sind (Seite 57).

HINWEIS Die Einstellung „Zone“ steht nur dann zur Verfügung, wenn im Memory-Display (Taste [F2]) des Master Play-Modus der Zone Switch auf „on“ gestellt ist.

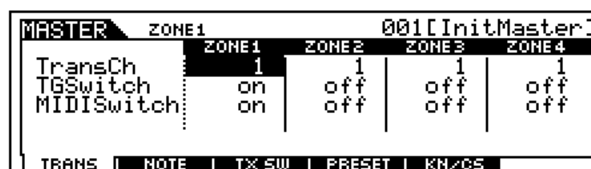
■ Zone Edit (Nur Voice/Performance-Modus)

HINWEIS Verwenden Sie die folgenden Zone Edit-Funktionen, um Ihre eigenen anspruchsvollen Vierfach-Splits und -Layers zu erstellen.

● [F1] Zone Transmit

Grundlegender Aufbau (Seite 57)

In diesem Display können Sie einstellen, wie die einzelnen Zonen MIDI-Daten senden, wenn Sie auf der Tastatur spielen.



- **TransmitCh (Transmit Channel)**
  Bestimmt den MIDI-Sendekanal (englisch: Transmit Channel) für die einzelnen Zonen.
  ❏ Wertebereich 1 ~ 16

- **TGSwitch (Tone Generator Switch)**
  Bestimmt, ob die einzelnen Zonen MIDI-Events zu den Klangerzeugungs-Einheiten der Parts senden sollen („on“) oder nicht („off“).
  ❏ Einstellungen on, off

- **MIDISwitch**
  Bestimmt, ob die einzelnen Zonen MIDI-Events über die MIDI- oder USB-Schnittstelle an externe MIDI-Geräte senden sollen („on“) oder nicht („off“).
  ❏ Einstellungen on, off

● [F2] Zone Note

In diesem Display können Sie die Tonhöhen- und Tastatur-Parameter für die einzelnen Zonen einstellen – damit haben Sie die Möglichkeit, Zonen-Splits einzurichten und den Tonhöhenbereich für die einzelnen Zonen einzustellen.

MASTER ZONE1 001[InitMaster]

	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0
Transpose	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2

TRANS | NOTE | TX SW | PRESET | KN/CS

- **Octave**
  Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird.
  ❏ Wertebereich -3 ~ 0 (Standard) ~ +3

- **Transpose**
  Bestimmt, um wie viele Halbtöne die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben (englisch: Transpose) wird.
  ❏ Wertebereich -11 ~ 0 (Standard) ~ +11

- **NoteLimit H, L (High, Low)**
  Legt für die einzelnen Zonen die tiefste (englisch: Low) und die höchste (englisch: High) Note ihres Tastaturbereichs fest. Die ausgewählte Zone erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb ihres Bereichs spielen.
  ❏ Wertebereich C-2 ~ G8

HINWEIS Sie können den Bereich auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [INFORMATION] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte tiefe und die gewünschte hohe Taste.

● [F3] Zone Transmit Switch

In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Eventarten (wie z.B. Control Change- und Program Change-Events) durch das Spielen in den einzelnen Zonen gesendet werden. Wenn der jeweilige Parameter auf „on“ gestellt ist, werden durch das Spielen der ausgewählten Zone die entsprechenden MIDI-Daten übertragen.
Beachten Sie, daß zwei unterschiedliche Display-Arten zur Verfügung stehen (siehe unten). Beide Display-Arten enthalten dieselben Einstellungen in einem anderen Format; verwenden Sie die Art, bei der Sie sich am wohlsten fühlen.

- **Diese Display-Art zeigt den Transmit Switch-Status für sämtliche Zonen.**
  Stellen Sie die entsprechende MIDI-Eventart für die gewünschte Zone auf „on“ (MIDI-Eventart kann gesendet werden) oder „off“. Beachten Sie, daß Sie das Display mit Hilfe der Cursortasten durchscrollen müssen, um die anderen Parameter sehen und bearbeiten zu können, da nicht alle verfügbaren Parameter gleichzeitig angezeigt werden können.

- **Diese Display-Art zeigt sämtliche Transmit Switch-Einstellungen für eine einzelne ausgewählte Zone an.**
  Stellen Sie die entsprechende MIDI-Eventart für die gewünschte Zone auf „on“ (MIDI-Eventart kann gesendet werden) oder „off“. Verwenden Sie zum Auswählen anderer Zonen die [NUMBER]-Tasten [1] - [4] (bei aktivierter [TRACK SELECT]-Taste).

MASTER ZONE1 001[InitMaster]

PAGE▼	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Bank(TG)	off	off	off	off
PC(TG)	off	off	off	off
Bank(MIDI)	off	off	off	off
PC(MIDI)	off	off	off	off

1ZONE

TRANS | NOTE | TX SW | PRESET | KN/CS

[SF5]-Taste ↓ ↑ [SF5]-Taste

MASTER ZONE1 001[InitMaster]

■Bank(TG) ☒PB ☒Knob ☒Vol
□PC(TG) ☒MW ☒Slider ☒Pan
□Bank(MIDI) ☒ChAT ☒FC1 ☒Sus
□PC(MIDI) ☒BC ☒FC2 ☒FS

4ZONE

TRANS | NOTE | TX SW | PRESET | KN/CS

● [F4] Zone Preset

In diesem Display können Sie im ausgewählten Master für die einzelnen Zonen Voice-Einstellungen vornehmen. Auf diese Weise kann durch die Auswahl eines Masters automatisch ein vollkommen anderer Voice-Satz mit anderen Voice-Einstellungen für die vier Zonen aufgerufen werden.

MASTER ZONE1 001[InitMaster]

	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
BankMSB	000	000	000	000
BankLSB	000	000	000	000
PgmChange	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C

TRANS | NOTE | TX SW | PRESET | KN/CS

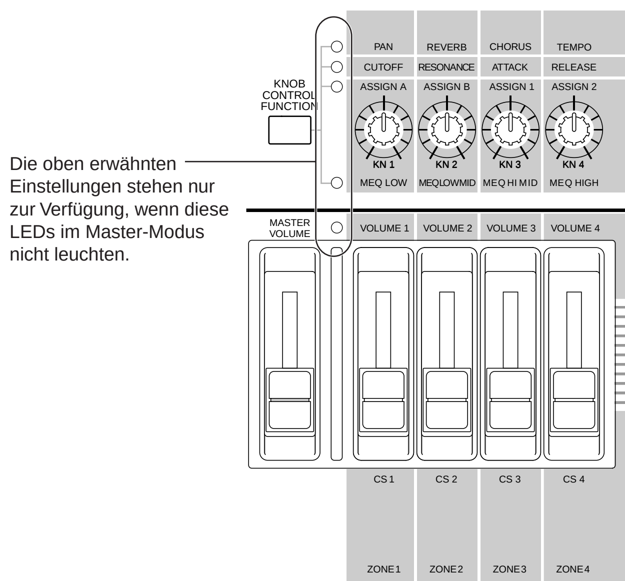
- **BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)**
  Bestimmt die Voice-Zuordnung für die einzelnen Zonen im ausgewählten Master.
  ❏ Einstellungen Siehe Voice-Liste in der separaten Datenliste..

- **Volume**
  Bestimmt den Ausgabepegel (englisch: Volume) für die einzelnen Zonen.
  ❏ Wertebereich 0 ~ 127

- **Pan**
  Bestimmt für jede Zone die Stereo-Panoramaposition.
  ❏ Wertebereich L64 (Links) ~ C (Center - Mitte) ~ R63 (Rechts)

● **[F5] Zone Knob/Slider**

In diesem Display können Sie bestimmen, welche Control Change-Nummern für die Knobs und Slider der einzelnen Zonen verwendet werden. Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn der Knob/Slider-Parameter (in Common Edit Other, Seite 271) auf „zone" gestellt ist.



❏ Einstellungen off, 1 ~ 95

Master Job-Modus

Der Master Job-Modus enthält zwei praktische Vorgänge (sogenannte „Jobs") – mit dem einen können Sie die Master-Daten initialisieren (zurücksetzen), und mit dem anderen Ihre bearbeiteten Master-Daten an ein externes MIDI-Gerät oder einen Computer senden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Wählen Sie im Master Play-Modus den Master aus, auf dem Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie die Taste [JOB], um den Master Job-Modus aufzurufen.

3 Wählen Sie durch Drücken der Taste [F1] oder [F4] das Job-Menü aus, das Sie ausführen möchten.

4 Stellen Sie die Parameter für die Ausführung des Jobs ein.

5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Job auszuführen. Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed" („Abgeschlossen"), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Job abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

⚠ VORSICHT

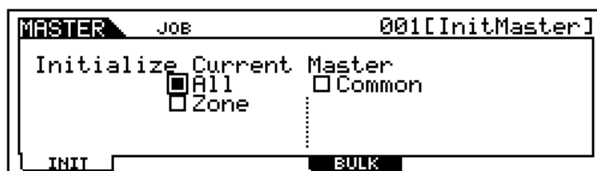
Bei Jobs, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing..." („In Ausführung") angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

7 Drücken Sie die Taste [MASTER], um den Master Job-Modus zu verlassen und zum Master Play-Modus zurückzukehren.

- Eine ausführliche Anleitung zu den Schritten 3 bis 4 finden Sie in den nachstehenden Erläuterungen.

● [F1] Initialize

Mit dieser Funktion können Sie alle Master-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Außerdem können Sie hier selektiv bestimmte Parameter wie Common-Einstellungen, Einstellungen für die einzelnen Zonen usw. initialisieren – sehr hilfreich, wenn man einen Master von Grund auf neu erstellen möchte.



❑ Zu initialisierender Parameter-Typ

All
Alle Einstellungen des ausgewählten Masters werden initialisiert.

Common
Die Einstellungen der Common-Parameter des ausgewählten Masters werden initialisiert.

Zone
Sie können die Zoneneinstellung auf einen der folgenden drei Typen initialisieren.

- **Split . . . . Seite 57**
- **4 Zones . . . . . . Seite 57**
- **Layer . . . . Seite 57**

❑ Verfügbare Parameter, wenn der zu initialisierende Parameter-Typ auf „Split“ oder „Layer“ gestellt ist

UpperCh, LowerCh
Wenn oben der Parameter-Typ auf „Zone - Split“ gestellt ist, können Sie verschiedene MIDI-Sendekanäle für den oberen und den unteren Tastaturbereich (jeweils links und rechts vom Split Point) einstellen. Wenn der Parameter-Typ auf „Zone - Layer“ gestellt ist, können Sie verschiedene MIDI-Sendekanäle für zwei Layers einstellen.

SplitPoint
Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der zu initialisierende Parameter-Typ auf „Split“ gestellt ist. Der Wertebereich ist C-2 ~ G8.

● [F4] Bulk Dump

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Masters an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren.

HINWEIS Für die Ausführung des Bulk Dumps (Datenblock-Sendung) muß die richtige MIDI Device Number eingestellt sein. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 258.

Master Store-Modus

Grundlegender Aufbau (Seite 56)

Mit dieser Funktion können Sie Ihren bearbeiteten Master im User Speicher ablegen.

⚠ VORSICHT

Bei Ausführung dieser Funktion werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Wichtige Daten sollten immer auf dem Computer, einer gesonderten Speicherkarte oder einem SCSI-Speichergerät gesichert werden.

◆ Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie nach der Bearbeitung des Masters die Taste [STORE], um den Master Store-Modus aufzurufen.

2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für den Master aus.

3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zu einer Bestätigung aufgefordert.)

4 Für die Ausführung des Speichervorgangs drücken Sie die Taste [INC/YES]. Wenn der Master gespeichert ist, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

HINWEIS Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.

⚠ VORSICHT

Bei Speichervorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Executing...“ („In Ausführung“) angezeigt. Wenn Sie den MOTIF ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, riskieren Sie, daß Ihre Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

Anhang

Information-Displays

Mit den praktischen Information-Displays können Sie auf einen Blick einige der wichtigeren Einstellungen für die einzelnen Modi einsehen. Wählen Sie den gewünschten Modus, und drücken Sie dann die Taste [INFORMATION], um das Information-Display für den Modus aufzurufen. Drücken Sie zum Verlassen des Displays erneut die [INFORMATION]-Taste (oder eine beliebige andere Taste des Bedienfeldes).

■ Voice-Modus

```
VOICE                        TCH= 1
INFORMATION
 Bank       063/000 | Ins1:3 Band EQ
 EL 1234       poly | Ins2:Thru
 Porta          off | Rev :Rev Hall 1
 PB        - 2/+ 2  | Cho :Chorus 1
```

- **Bank**
  Zeigt die Bank/Nummer (Seite 124) der aktuell ausgewählten Voice an.
- **EL 1234**
  Zeigt für die aktuell ausgewählte Voice den „on/off"-Status der vier Elements und den Mono/Poly-Status (Seite 128) an.
- **Porta (Portamento)**
  Zeigt den „on/off"-Status des Portamento-Switches der aktuell ausgewählten Voice an.
- **PB (Pitch Bend)**
  Zeigt die Upper/Lower-Einstellung des Pitch Bend-Bereichs an.
- **Ins1 (Insertion 1), Ins2 (Insertion 2), Rev (Reverb), Cho (Chorus)**
  Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekt-Einheiten (Seite 137) an.

■ Performance-Modus

```
PERF                         TCH= 1
INFORMATION
 Bank       063/064 | InsPart 01 PLGoff
  1:PLG100-VH       | Rev:Rev Hall 1
  2:PLG150-VL       | Cho:Chorus 1
  3:PLG100-XG       | Var:off
```

- **Bank**
  Zeigt die Bank/Nummer (Seite 162) der aktuell ausgewählten Performance an.
- **1 (Plug-In-Board 1), 2 (Plug-In-Board 2), 3 (Plug-In-Board 3)**
  Zeigt den Installationsstatus der jeweiligen Plug-In-Boards an. Der Name des Plug-In-Boards wird rechts neben der entsprechenden Slot-Nummer angezeigt. Wenn PolyExpand (Seite 259) im Utility-Modus auf „on" gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P" angezeigt.
- **InsPart (Insertion Part), PLG (Plug-In Insertion Part)**
  Zeigt die Part-Nummer, auf die der Insertion Effect angewendet wird, und die Part-Nummer an, auf die der Plug-In Insertion Effect angewendet wird (wenn das Plug-In-Board PLG100-VH installiert ist).
- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**
  Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekt-Einheiten (Seite 169) an.

■ Song-Modus

● Song Play-Modus

```
SONG               Loc1=001 Loc2=001
INFORMATION
 SongMemory        296KB/  448KB
```

Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Song-Aufnahme an.

● Song Mixing-Modus

```
SONG   MIX                    Pan= C
INFORMATION
 PlugInfo    Port | InsPart  0 PLGoff
  1:PLG100-VH   1 | Rev:Rev Hall 1
  2:PLG150-VL   1 | Cho:Chorus 1
  3:PLG100-XG   1 | Var:Thru
```

- **PlugInfo/Port (Installationsstatus der Plug-In-Boards)**
  Zeigt den Namen des Plug-In-Boards und seine MIDI-Port-Nummer (Seite 260) rechts neben der Slot-Nummer an. Wenn PolyExpand (Seite 259) im Utility-Modus auf „on" gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P" angezeigt.
- **InsPart (Insertion Part), PLG (Plug-In Insertion Part)**
  Zeigt die Part-Nummer, auf die der Insertion Effect angewendet wird, und die Part-Nummer an, auf die der Plug-In Insertion Effect angewendet wird (wenn das Plug-In-Board PLG100-VH installiert ist).
- **Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)**
  Zeigt den aktuell ausgewählten Effekttyp der einzelnen Effekt-Einheiten (Seite 210) an.

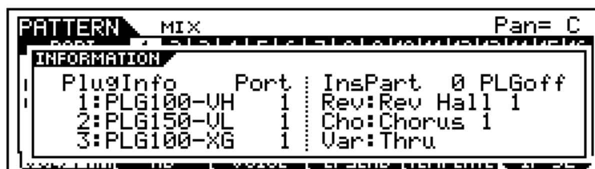
■ Pattern-Modus

●Pattern Play-Modus



Zeigt die Größe des aktuell freien (verfügbaren) Speichers (DRAM) für die Pattern Phrase-Aufnahme an.

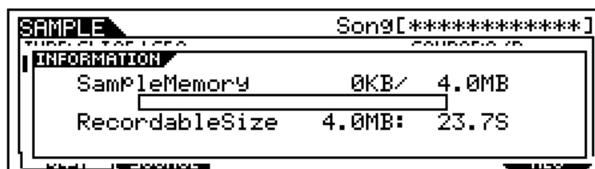
● Pattern Mixing-Modus



Gleiche Anzeige wie im Song Mixing-Modus.

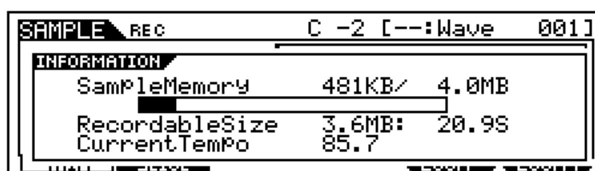
■ Sampling-Modus

● Sampling-Modus



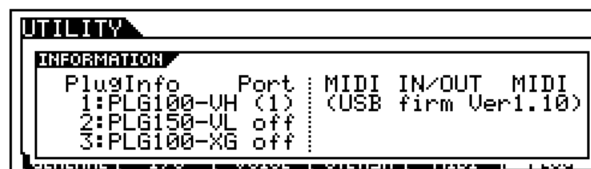
- **SampleMemory**
  Zeigt die Größe des durch das Sampling verwendeten Speichers an.
- **Recordable Size**
  Zeigt die Größe des verfügbaren Sampling-Speichers (nicht verwendeter Speicher) und die verfügbare Sampling-Zeit für Aufnahmen (englisch: Recordable) an.

● Sampling-Modus (nur Trim-Display)



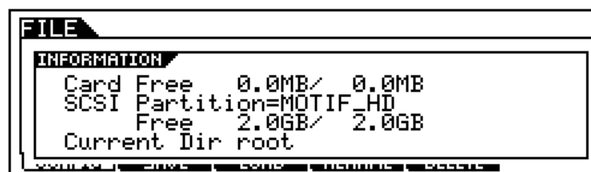
- **SampleMemory**
  Genau wie oben.
- **Recordable Size**
  Genau wie oben.
- **Current Tempo**
  Zeigt das aktuell (englisch: Current) berechnete Tempo an, wenn der Sampledaten-Bereich vom Loop Start Point bis zum End Point als ein Takt angenommen wird.

■Utility-Modus



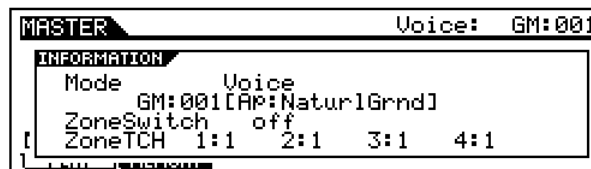
- **PlugInfo/Port (Installationsstatus der Plug-In-Boards)**
  Zeigt den Namen des Plug-In-Boards und seine MIDI-Port-Nummer (Seite 260) rechts neben der Slot-Nummer an. Wenn PolyExpand (Seite 259) im Utility-Modus auf „on“ gestellt ist, wird links neben der Slot-Nummer ein „P“ angezeigt.
- **MIDI IN/OUT**
  Zeigt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten an. MIDI IN/OUT/THRU, USB oder mLAN (mit installierter mLAN8E-Erweiterungskarte).
- **(USB firm Ver)**
  Zeigt die Firmware-Version des USB Interface an.

■ File-Modus



- **Card Free**
  Zeigt die Größe des derzeit verfügbaren (nicht verwendeten) Speichers auf der im Card-Steckplatz eingesteckten Speicherkarte an.
- **SCSI Partition, Free**
  Zeigt die gemountete Partition des am MOTIF angeschlossenen SCSI-Geräts und die Größe seines freien Speichers an.
- **Current Dir (Current Directory)**
  Zeigt das aktuell ausgewählte Verzeichnis (englisch: Current Directory) an.

■ Master-Modus



- **Mode**
  Zeigt den Mode des aktuell ausgewählten Masters und die von ihm verwendete Programm-Nummer an.
- **ZoneSwitch**
  Zeigt den „on/off“-Status des Zone Switches an.
- **ZoneTCH (Zone Transmit Channel)**
  Zeigt den MIDI-Sendekanal der einzelnen Zonen an (wenn der Zone Switch auf „on“ gestellt ist).

Display-Meldungen

Meldung	Information
MIDI buffer full. (Der MIDI-Buffer ist voll.)	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI data error. (MIDI-Datenfehler.)	Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten.
MIDI checksum error. (MIDI-Prüfsummenfehler.)	Während des Empfangs von Bulk Dump Daten ist ein Fehler aufgetreten.
Bulk protected. (Bulk Protect ist aktiviert.)	Es wurden Bulk Dump Daten oder eine SCSI-Meldung empfangen, während RcvBulk auf „protect" gestellt war. (Siehe Seite 258.)
Device number is off. (Die Device Number ist auf „off" gestellt.)	Es können keine Bulk Dump Daten gesendet/empfangen werden, weil die Device Number auf „off" gestellt ist.
Device number mismatch. (Keine übereinstimmende Device Number gefunden.)	Es können keine Bulk Dump Daten gesendet/empfangen werden, weil die Device Numbers nicht übereinstimmen.
Change internal battery. (Interne Batterie austauschen.)	Die interne Speicherschutzbatterie ist verbraucht. Ersetzen Sie die Batterie.
Disk or card full. (Die Festplatte oder Speicherkarte ist voll.)	Die Speicherkarte oder Festplatte ist voll, es können keine weiteren Daten gespeichert werden. Verwenden Sie eine andere Speicherkarte oder Festplatte, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Dateien von der Speicherkarte oder Festplatte entfernen.
File not found. (Die Datei wurde nicht gefunden.)	Die angegebene Datei wurde während eines Ladevorgangs auf der Speicherkarte oder Festplatte nicht gefunden. Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie die (richtige) Speicherkarte bzw. Festplatte neu eingesteckt / angeschlossen haben.
Bad disk or card. (Fehlerhafte Festplatte oder Speicherkarte.)	Die Speicherkarte oder Festplatte ist unbrauchbar. Formatieren Sie die Speicherkarte oder Festplatte, und versuchen Sie es erneut.
Disk or card not ready. (Die Festplatte oder Speicherkarte ist nicht betriebsbereit.)	Eine Speicherkarte oder Festplatte wurde nicht ordnungsgemäß in den MOTIF eingesteckt bzw. daran angeschlossen.
Disk or card unformatted. (Unformatierte Festplatte oder Speicherkarte.)	Die Speicherkarte oder Festplatte ist nicht formatiert, oder das Format ist für den MOTIF unbrauchbar. Überprüfen Sie den Inhalt der Speicherkarte/Festplatte.
Disk or card write protected. (Schreibgeschützte Festplatte oder Speicherkarte.)	Die Speicherkarte oder Festplatte ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein Read-Only-Medium wie z.B. eine CD-ROM zu schreiben.
Illegal disk or card. (Ungültige Festplatte oder Speicherkarte.)	Die SCSI-Festplatte oder Speicherkarte hat den falschen Formattyp.
Illegal file. (Ungültige Datei.)	Die für den Ladevorgang angegebene Datei ist für den MOTIF unbrauchbar.
Illegal file name. (Ungültiger Datei-Name.)	Der angegebene Datei-Name ist inakzeptabel. Versuchen Sie, einen anderen Namen einzugeben.
Read only file. (Datei kann nur gelesen werden.)	Sie haben versucht, eine Nur-Lese-Datei zu löschen, umzubenennen oder zu überschreiben.
Can't make folder. (Verzeichnis kann nicht angelegt werden.)	Unter der aktuellen Ebene können keine weiteren Verzeichnisse angelegt werden.
Folder is too deep. (Die Verzeichnisebene ist zu tief.)	Auf Verzeichnisse unterhalb dieser Ebene kann nicht zugegriffen werden.
Unknown file format. (Unbekanntes Dateiformat.)	Der Formattyp der Datei wird vom MOTIF nicht unterstützt.
SCSI error. (SCSI-Fehler.)	Ein SCSI-Fehler ist aufgetreten. Überprüfen Sie die SCSI-Anschlüsse und die Terminatoren.
Disk or card read/write error. (Fehler beim Lesen/ Beschreiben einer Festplatte oder Speicherkarte.)	Beim Lesen von oder Beschreiben einer SCSI-Festplatte oder Speicherkarte ist ein Fehler aufgetreten.
Can't find associated files. (Die zugehörigen Dateien wurden nicht gefunden.)	Die Dateien, die zu der zu ladenden Datei gehören, wurden nicht gefunden.
Folder not empty. (Das Verzeichnis ist nicht leer.)	Sie versuchen, ein Verzeichnis zu löschen, das Daten enthält.
Unsupported disk. (Nicht unterstütztes Medium.)	Das Medium (Speicherkarte oder an den MOTIF angeschlossenes SCSI-Gerät) wird vom MOTIF nicht unterstützt.
Seq memory full. (Der Sequencer-Speicher ist voll.)	Der interne Speicher für Sequencerdaten ist voll. Der interne Speicher für Sequencerdaten ist voll, wodurch sämtliche weiteren Vorgänge blockiert werden (wie z.B. Aufnahme, Bearbeitung, Job-Ausführung, MIDI-Empfang/-Sendung oder Laden von Speicherkarte bzw. SCSI-Laufwerk). Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Song-, Pattern- oder User Phrase-Daten gelöscht haben.
Choose user phrase. (User Phrase auswählen.)	Sie haben versucht, auf einen Pattern Track aufzunehmen, dem eine Preset Phrase zugeordnet ist. Wenn Sie eine Preset Phrase als Ausgangsdaten für eine Pattern-Aufnahme verwenden möchten, kopieren Sie sie vor der Aufnahme in eine User Phrase.
No data. (Keine Daten.)	Wenn ein Song/Pattern-Job ausgeführt werden soll, aber der ausgewählte Track bzw. Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie einen geeigneten Track bzw. Bereich.
Illegal check box. (Ungültiges Kontrollkästchen.)	Bei einen Sequencer Track Job, für den eine Kontrollkästchenauswahl erforderlich ist, wurden keine Kontrollkästchen aktiviert. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
No F7 (End of Exc.) (Kein EOX-Byte eingegeben.)	Es wurden System Exclusive-Daten ohne das erforderliche „End of Exclusive"-Byte (F7H) eingegeben oder geändert. Stellen Sie sicher, daß F7H enthalten ist.
Pattern length mismatch. (Ungültige Pattern-Länge.)	Durch einen Pattern-Job würde ein Pattern länger als 256 Takte werden.
Phrase length mismatch. (Ungültige Phrasenlänge.)	Durch einen Pattern-Job würde eine Phrase länger als 256 Takte werden.
Phrase number overflow. (Phrase-Anzahl-Überlauf.)	Beim Aufnehmen, Ausführen oder Bearbeiten eines Pattern-Jobs wurde die maximale Anzahl an Phrases (256) überschritten.
Illegal input. (Ungültige Eingabe.)	Es wurde eine inakzeptable Eingabe gemacht bzw. ein inakzeptabler Wert angegeben. Überprüfen Sie die Eingabemethode bzw. den Wert.
Illegal track number. (Ungültige Track-Nummer.)	Im Song/Pattern-Modus wurde eine inakzeptable Track-Nummer angegeben. Wählen Sie den Track erneut aus.
Illegal phrase number. (Ungültige Phrase-Nummer.)	Im Pattern-Modus wurde eine inakzeptable Phrase-Nummer angegeben. Wählen Sie die Phrase erneut aus.
Illegal measure. (Ungültiger Takt.)	Im Song/Pattern-Modus wurde eine inakzeptable Taktnummer angegeben. Wählen Sie den Takt erneut aus.
Meter mismatch. (Ungültige Taktart.)	Im Pattern Job-Modus weicht die Taktart des Ziel-Patterns von der Taktart des Quell-Patterns ab.

Anhang

Meldung	Information
Sample memory full. (Der Sample-Speicher ist voll.)	Der Sample-Speicher ist voll, es können keine weiteren Sampling-Vorgänge, Jobs oder Ladevorgänge ausgeführt werden.
Too many samples. (Zu viele Samples.)	Die maximale Anzahl an Samples (8192) wurde überschritten.
Sample is too short. (Das Sample ist zu kurz.)	Die Sample-Länge ist zu kurz, der Frequency Convert Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample freq is too low. (Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig.)	Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig, der Frequency Convert Job kann nicht ausgeführt werden.
Illegal sample data. (Ungültige Sampledaten.)	Die zum Laden angegebene Sample-Datei ist für den MOTIF unbrauchbar.
No sample data. (Keine Sampledaten.)	Die verknüpften Sample-Dateien wurden während eines Ladevorgangs nicht gefunden.
Sample is too long. (Das Sample ist zu lang.)	Das Sample ist zu groß, der Time Stretch Job kann nicht ausgeführt werden.
SIMM configuration error. (Fehler bei der SIMM-Konfiguration.)	Ein Paar Erweiterungs-SIMM ist nicht ordnungsgemäß installiert bzw. das Paar paßt nicht zusammen (Seite 287).
Multi plug-in is not in slot 3. (Multi-Part Plug-In-Board befindet sich nicht in Slot 3.)	Das Multi-Part Plug-In-Board funktioniert nicht, weil es nicht in Slot 3 installiert wurde. Das Multi-Part Plug-In-Board sollte in Slot 3 installiert werden.
Effect plug-in is not in slot 1. (Effect Plug-In-Board befindet sich nicht in Slot 1.)	Das Effect Plug-In-Board funktioniert nicht, weil es nicht in Slot 1 installiert wurde. Das Effect Plug-In-Board sollte in Slot 1 installiert werden.
Plug-in 1 communication error. (Kommunikationsfehler bei Plug-In-Board 1.)	Das Plug-In-Board, das in Slot 1 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in 2 communication error. (Kommunikationsfehler bei Plug-In-Board 2.)	Das Plug-In-Board, das in Slot 2 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in 3 communication error. (Kommunikationsfehler bei Plug-In-Board 3.)	Das Plug-In-Board, das in Slot 3 installiert ist, funktioniert nicht.
Plug-in 1 type mismatch. (Ungültiger Typ bei Plug-In-Board 1.)	Es wurde eine User Voice ausgewählt, die mit Hilfe des vorher in Slot 1 installierten Plug-In-Boards (das aber mittlerweile aus Slot 1 entfernt wurde) erstellt wurde.
Plug-in 2 type mismatch. (Ungültiger Typ bei Plug-In-Board 2.)	Es wurde eine User Voice ausgewählt, die mit Hilfe des vorher in Slot 2 installierten Plug-In-Boards (das aber mittlerweile aus Slot 2 entfernt wurde) erstellt wurde.
Plug-in 3 type mismatch. (Ungültiger Typ bei Plug-In-Board 3.)	Es wurde eine User Voice ausgewählt, die mit Hilfe des vorher in Slot 3 installierten Plug-In-Boards (das aber mittlerweile aus Slot 3 entfernt wurde) erstellt wurde.
PLG100 not supported. (PLG100 wird nicht unterstützt.)	Die Plug-In All Bulk Save-Funktion gilt nicht für Boards der PLG100-Serie.
mLAN network error. (mLAN-Netzwerkfehler.)	Zeigt einen Fehler im mLAN8E-Netzwerk an. Überprüfen Sie den „on/off“-Status der LEDs der mLAN8E, und sehen Sie in der Bedienungsanleitung der mLAN8E nach.
mLAN connection error. (mLAN-Verbindungsfehler.)	Zeigt einen Fehler im mLAN8E-Netzwerk an. Überprüfen Sie den „on/off“-Status der LEDs der mLAN8E, und sehen Sie in der Bedienungsanleitung der mLAN8E nach.
mLAN now in Mixer mode. (mLAN jetzt im Mixer-Modus.)	Die mLAN8E-Erweiterungskarte wurde von Ihrem Computer auf den Mixer-Modus gestellt, wodurch der MOTIF die mLAN8E nicht mehr steuern kann.
mLAN error (xxx). (mLAN-Fehler.)	Zeigt ein nicht spezifiziertes Problem im Zusammenhang mit der mLAN8E an.
Copy protected. (Kopiergeschützt.)	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
Digital in unlocked. (Digital In entsperrt.)	Das digitale Eingangssignal der AIEB2 ist entsperrt.
Too many favorites. (Zu viele Favorites.)	Sie haben versucht, der Favorite Category mehr als 256 Voices zuzuordnen.
Executing... (In Ausführung...)	Es wird gerade ein Formatierungsvorgang oder ein Job ausgeführt. Bitte warten Sie.
Now working... (Verarbeitung läuft...)	Zeigt an, daß der MOTIF gerade einen Vorgang ausführt wie z.B. Beschreiben / Lesen einer Festplatte usw.
Now loading... (Lade...) (xxxx)	Zeigt an, daß gerade eine Datei geladen wird.
Now saving... (Speichere...) (xxxx)	Zeigt an, daß gerade eine Datei gespeichert wird.
Now checking plug-in board. (Prüfe das Plug-In-Board.)	Der MOTIF überprüft beim Einschalten den Installationsstatus der Plug-In-Boards.
Recording stopped. (Aufnahme angehalten.)	Die Song/Pattern- (Phrase-) Aufnahme wird automatisch angehalten, weil der Speicher voll ist.
Receiving sample... (Empfange Sample...)	Der MOTIF empfängt gerade Sampledaten vom Wave Editor.
Transmitting sample... (Sende Sample...)	Der MOTIF sendet gerade Sampledaten an den Wave Editor.
MIDI bulk receiving... (Empfange MIDI-Bulk-Daten...)	Der MOTIF empfängt gerade MIDI-Bulk-Daten.
MIDI bulk transmitting... (Sende MIDI-Bulk-Daten...)	Der MOTIF sendet gerade MIDI-Bulk-Daten.
Completed. (Abgeschlossen.)	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Becomes valid after power on. (Wird nach dem Einschalten gültig.)	Die neu eingegebene SCSI-ID-Nummer wird nur gültig, wenn der MOTIF aus- und wieder eingeschaltet wird.
Scene stored. (Scene gespeichert.)	Es wurde eine Song Scene gespeichert.
Mixing stored. (Mixing gespeichert.)	Im Song/Pattern-Modus wurden die Mixing-Einstellungen automatisch gespeichert.
Are you sure? (Sind Sie sicher?) [YES]/[NO]	Fragt, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht. Drücken Sie dementsprechend die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Overwrite? (Überschreiben?) [YES]/[NO]	Bei einem Speichervorgang werden Daten auf der Speicherkarte oder der SCSI-Festplatte überschrieben, und mit dieser Meldung wird gefragt, ob er fortgesetzt werden soll oder nicht. Drücken Sie dementsprechend die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Can’t undo. (Kein Rückgängigmachen möglich.) OK? [YES]/[NO]	Beim Ausführen bestimmter Jobs im Song/Pattern-Modus wird der interne Speicher erschöpft, und die Undo-Funktion kann nicht verwendet werden. Drücken Sie die Taste [INC/YES], wenn das OK ist, bzw. die Taste [DEC/NO], um den Vorgang abzubrechen. Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Songs, Patterns oder User Phrases gelöscht haben.

Fehlerbehebung

Kein Ton? Falscher Ton? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst die folgenden Punkte, bevor Sie annehmen, daß das Produkt fehlerhaft ist. In vielen Fällen finden Sie hier die Lösung für Ihr Problem. Wenn das Problem weiterhin besteht, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder Ihr Yamaha-Servicezentrum (Seite 299).

Kein Ton.

- Sind der MOTIF und alle an den MOTIF angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet? Seite 29
- Haben Sie sämtliche entsprechenden Pegeleinstellungen – einschließlich der Gesamtlautstärke des MOTIF – und die Lautstärkeeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten vorgenommen? Seite 29
- Ist der Fußcontroller heruntergedrückt (wenn er an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossen ist)? Seite 28
- Ist der MOTIF ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z.B. Verstärker oder Lautsprecher) angeschlossen? Seite 21
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: ist Volume im Voice Common-Edit richtig eingestellt? Seite 132
- Wenn die Voice wenig oder keinen Ton produziert: haben Sie bei einem der CS-Regler die Einstellungen geändert? (Die Regler CS 1 - 4 steuern die Element-Lautstärke der Voice. Wenn alle auf „0“ gestellt sind, erzeugt die Voice keinen Ton.) Seite 48
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: sind die Parameter im Voice Element-Edit (z.B. Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) zu den Voice Common-Edit-Parametern geeignet eingestellt? Seiten 137, 138
- Wenn die Voice keinen Ton produziert: sind die Effekte und Filter richtig eingestellt? (Ungeeignete Einstellungen für die Cutoff-Frequenz des Filters können dazu führen, daß kein Ton erzeugt wird.) Seiten 137, 140
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: wurde jedem Part eine Voice zugeordnet? Seite 166
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: sind die Tastaturbereiche der einzelnen Parts richtig eingestellt? Seite 170
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: sind die Lautstärken für die einzelnen Parts richtig eingestellt? Seite 172
- Wenn die Performance wenig oder keinen Ton produziert: haben Sie bei einem der CS-Regler die Einstellungen geändert? (Die Regler CS 1 - 4 steuern die Part-Lautstärken bei der Performance. Wenn alle auf „0“ gestellt sind, erzeugt die Performance keinen Ton.) Seite 48
- Wenn die Performance keinen Ton produziert: ist Output Select für die einzelnen Parts richtig eingestellt? Seite 173
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist ein Track bzw. sind sämtliche Tracks stummgeschaltet? Seiten 180, 218
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist Output Channel der einzelnen Tracks im Play-Modus und sind die Empfangskanäle der einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt? Seiten 210, 232
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist die Lautstärke der einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt? Seiten 211, 232
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist Output Select für die einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt? Seiten 211, 232
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: ist das MIDI-Filter im Utility-Modus so eingestellt, daß „Note On“-Events blockiert werden? Seite 255
- Wenn das Arpeggio keinen Ton produziert: ist Arpeggio Switch aktiviert? Seite 132
- Wenn das Arpeggio keinen Ton produziert: sind die Noten- und die Velocity-Bereiche richtig eingestellt? Seite 133
- Wenn das Arpeggio keinen Ton produziert und es sich bei dem zugeordneten Arpeggio um ein User Arpeggio handelt: nthält es Daten? Seite 132
- Ist MIDI Local im Utility-Modus auf „off“ gestellt? Seite 258

Verzerrter Ton.

- Sind die Effekte richtig eingestellt? Seite 172
- Sind die Filter richtig eingestellt? (Zu hohe Einstellungen bei der Filter-Resonance können Verzerrungen verursachen.) Seiten 140, 173
- Ist die Gesamtlautstärke so hoch eingestellt, daß es zu Übersteuerungen kommt? Seite 29
- Ist die Lautstärke der einzelnen Elements im Voice-Modus oder die Lautstärke der einzelnen Parts im Performance-Modus oder die Lautstärke der einzelnen Tracks/Parts im Song/Pattern-Modus zu hoch eingestellt? Seiten 145, 172, 211, 232

Die Lautstärke ist zu niedrig.

- Sind die Einstellungen für MIDI-Volume und MIDI-Expression (durch die Verwendung des Fußcontrollers) zu niedrig? Seite 28
- Sind die Cutoff-Frequenzen der Filter zu hoch/niedrig eingestellt? Seiten 140, 173
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe nur leisen Ton produziert: ist der Velocity Offset im Groove-Display zu niedrig eingestellt? Seiten 181, 218

Die Sounds werden abgeschnitten.

- Überschreiten Sie die maximale Polyphonie des MOTIF? Seite 36

Anhang

Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht.

- Ist der Parameter Master Tune im Utility-Modus auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 250
- Ist der Parameter Note Shift im Utility-Modus auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 250
- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: ist im Parameter Micro Tuning das richtige Stimmungssystem im Voice Edit-Modus eingestellt? Seite 130
- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: ist die LFO Pitch Modulation Depth (LFO-Tonhöhenmodulationstiefe) im Voice Edit-Modus zu hoch eingestellt? Seite 147
- Wenn die Performance eine falsche Tonhöhe produziert: ist der Parameter Note Shift der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 173
- Wenn die Performance eine falsche Tonhöhe produziert: ist der Detune-Parameter der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seite 173
- Wenn die Song/Pattern-Wiedergabe eine falsche Tonhöhe produziert: ist der Note Offset-Parameter im Groove-Display auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? Seiten 181, 218

Es wird jeweils nur eine Note zur Zeit ausgegeben.

- Ist der Mono/Poly-Parameter im Voice-Modus auf „Mono“ gestellt? Seite 130

Es wird kein Effekt angewendet.

- Ist die Schalfläche [EFFECT BYPASS] ausgeschaltet? Seite 13
- Sind die Regler [REVERB] und [CHORUS] vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht (zum Minimum)? Seiten 48, 84
- Wurde ein bzw. wurden sämtliche Effect Out-Parameter der Elements auf „thru“ gestellt? Seite 137
- Wurde ein Effekttyp bzw. wurden sämtliche Effekttypen (im Effect-Display des Voice Edit-Modus) auf „thru“ oder „off“ eingestellt? Seite 137

Song/Pattern kann nicht gestartet werden.

- Enthält der gewählte Song bzw. das gewählte Pattern (die Phrase) Daten? Seiten 179, 217
- Ist Remote Control eingeschaltet? Seite 13
- Ist der MIDI Sync-Parameter im Utility-Modus auf „MIDI“ (Synchronisation zur MIDI-Clock) eingestellt? Seite 258

Song/Pattern (Phrase) kann nicht aufgenommen werden.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme? Die Gesamtkapazität des Speichers des MOTIF bestimmt die Anzahl von Songs/Patterns (Phrases), die aufgenommen werden können. Wenn beispielsweise der Speicher Songs/Patterns (Phrases) enthält, die viel Speicherplatz verbrauchen, kann dies den Speicher erschöpfen, auch wenn nicht sämtliche verfügbaren Pattern- oder Song-Nummern verwendet werden. Seiten 275, 276
- Im Pattern Record-Modus: Enthält der angegebene Track, dem die Phrase zugeordnet ist, eine Preset Phrase? Es kann nicht auf einen Track aufgenommen werden, der eine Preset Phrase enthält. Seite 221

Es können keine Samples aufgenommen werden.

- Haben Sie die zulässige Höchstzahl für die Samples (Key Banks) überschritten? Seite 60
- Gibt es genügend freien Sample-Speicherplatz? Seite 276
- Ist die Sampling Source richtig eingestellt? Seite 236
- Ist der Trigger Mode richtig eingestellt? Seite 237

Es können keine Daten auf der Speicherkarte oder der SCSI-Festplatte gespeichert werden

- Ist die verwendete Speicherkarte bzw. SCSI-Festplatte schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muß zum Speichern von Daten deaktiviert werden.) Seiten 289, 290
- Ist die verwendete Speicherkarte bzw. SCSI-Festplatte ordnungsgemäß formatiert? Seite 265

Die Sendung / der Empfang von MIDI-Bulk-Daten funktioniert nicht richtig.

- Ist der Receive Bulk-Parameter im Utility-Modus auf „protect“ eingestellt? Seite 258

Das Plug-In-Board funktioniert nicht.

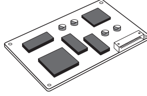
- Leuchtet die Kontrollampe des Slots, in dem das Plug-In-Board installiert ist?? Seite 87
- Ist das Vocal Harmony Plug-In-Board in Slot 2 oder 3 installiert? (Das VH-Board sollte in Slot 1 installiert werden.)Seite 282
- Ist das Multi-Part Plug-In-Board in Slot 1 oder 2 installiert? (Das Multi-Part Plug-In-Board sollte in Slot 3 installiert werden.) Seite 282

Installation optionaler Hardware

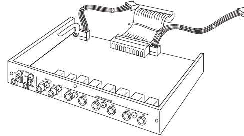
◆ Optionale Einheiten, die in den MOTIF installiert werden können

Die folgenden optionalen Einheiten können in den MOTIF installiert werden.

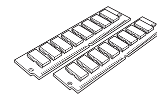
● Plug-In Boards



● AIEB 2 oder mLAN8E

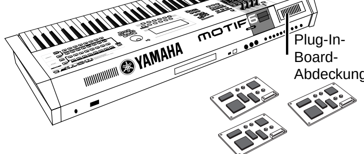


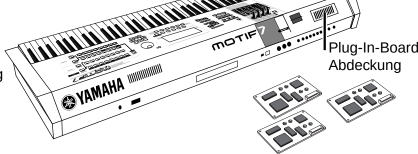
● SIMM

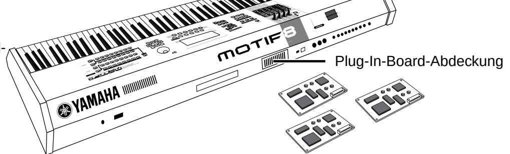


◆ Stellen, an denen die optionalen Einheiten installiert werden

● Plug-In Boards

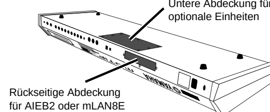


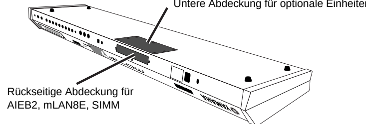


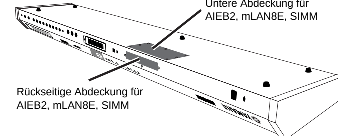


Auf der Rückseite des MOTIF können bis zu drei Plug-In-Boards installiert werden.

●AIEB2, mLAN8E, SIMM







◆ Vorsichtsmaßnahmen zur Installation

Zur Installation von optionaler Hardware benötigen Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher.

 **WARNUNG**

- Schalten Sie den MOTIF und alle Peripheriegeräte aus, und ziehen Sie alle Netzstecker aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem MOTIF und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Arbeit an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlages. Bleiben die übrigen Kabel angeschlossen, behindern sie Sie bei der Arbeit.)
- Achten Sie darauf, während der Installation keine Schrauben in das Instrument fallen zu lassen (dies kann dadurch verhindert werden, daß Sie die einzubauende Hardware und die Abdeckung vom Instrument weghalten, während Sie die Schrauben anbringen). Wenn dies dennoch passiert, stellen Sie sicher, daß die Schrauben aus dem Gehäuse entfernt werden, bevor das Gerät eingeschaltet wird. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionalen Einheiten sorgfältig wie im nachstehenden Ablauf beschrieben. Unsachgemäße Installation kann Kurzschlüsse verursachen, die zu irreparablem Schaden führen und eine Feuergefahr darstellen können.
- Nehmen Sie an den Platinen und den Anschlüssen der optionalen Einheiten keine Veränderungen vor, bauen Sie sie nicht aus, und üben Sie keinen übermäßigen Druck auf sie aus. Das Verbiegen oder Manipulieren der Platinen und Anschlüsse kann zu elektrischen Schlägen, Feuer oder Fehlfunktionen führen.
- Berühren Sie mit der bloßen Hand kurz die Metalloberfläche, an der die Abdeckung der optionalen Einheit befestigt ist (oder eine beliebige andere Metallfläche – Vorsicht bei scharfen Kanten!), bevor Sie Arbeiten an den optionalen Einheiten durchführen, um so eventuelle elektrostatische Ladungen von Ihrem Körper abzuleiten. Beachten Sie, daß selbst geringe Mengen elektrostatischer Entladungen zu Beschädigungen dieser Komponenten führen können.

 **VORSICHT**

- Es wird empfohlen, Handschuhe zu tragen, um die Hände vor Metallvorsprüngen an optionalen Einheiten und anderen Komponenten zu schützen. Das Berühren von Leitungen oder Anschlüssen mit bloßen Händen kann nicht nur zu Schnittverletzungen, sondern auch zu schlechten elektrischen Kontakten oder zu Schäden durch elektrostatische Entladungen führen.
- Gehen Sie mit den optionalen Einheiten sorgsam um. Lassen Sie sie nicht fallen und setzen Sie sie keinerlei Erschütterungen aus, um Beschädigungen oder Fehlfunktionen zu vermeiden.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die Chips auf dem Plug-In-Board beschädigen. Bevor Sie das optionale Plug-In-Board berühren, sorgen Sie dafür, daß keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie nicht lackierte Metallteile oder einen Erdungsleiter geerdeter Geräte berühren.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie beim Abziehen von Kabeln darauf, daß sie nicht auf das Plug-In-Board fallen. Gewaltsames Verbiegen des Kabels kann zu einem Kabelbruch führen sowie andere Schäden oder eine Fehlfunktion verursachen.
- Achten Sie darauf, keine der Schrauben an der falschen Stelle anzubringen, weil sie alle für eine ganz bestimmte Stelle vorgesehen sind.
- Verwenden Sie keine anderen Schrauben als die bereits am Instrument vorhandenen.

Installation optionaler Plug-In-Boards

Es gibt eine Vielzahl separat angebotener Plug-In-Boards, mit deren Hilfe Sie die Voice-Auswahl Ihres Instruments erweitern können.
Für Ihr Instrument stehen die folgenden Plug-In-Board-Typen zur Verfügung.

• PLG150-AN • PLG150-PF • PLG150-VL
• PLG150-DX • PLG100-XG • PLG100-VH

Der MOTIF besitzt drei Slots für Plug-In-Boards. Daher können auf der Rückseite bis zu drei Boards installiert werden.

HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board (PLG-100XG) kann nur in Slot 3 installiert werden.

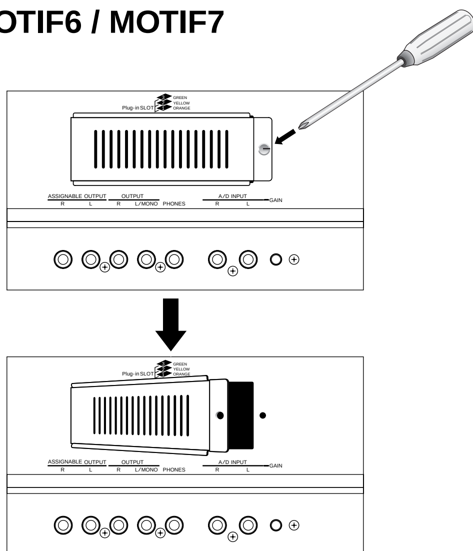
HINWEIS Das Single-Part Plug-In-Board kann in jedem der drei Slots installiert werden.

1 Schalten Sie den MOTIF aus, und entfernen Sie das Netzkabel. Achten Sie auch darauf, den MOTIF von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.

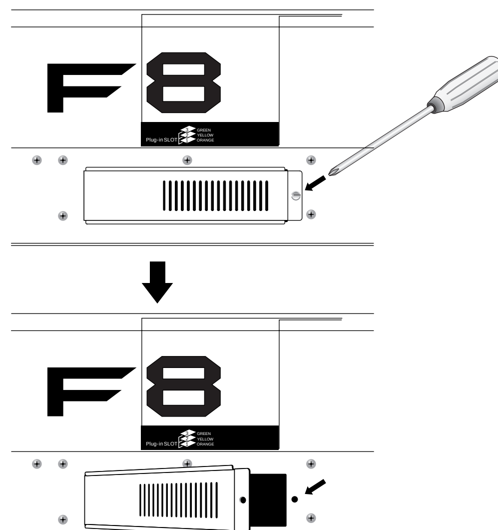
2 Entfernen Sie mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers die große Schraube von der Abdeckung des Erweiterungsschachtes.

WICHTIG Bewahren Sie die entfernte Schraube an sicherer Stelle auf. Sie wird benötigt, um die Abdeckung wieder am MOTIF zu befestigen.

MOTIF6 / MOTIF7

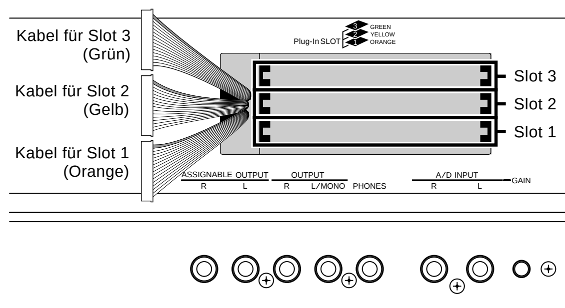


MOTIF8

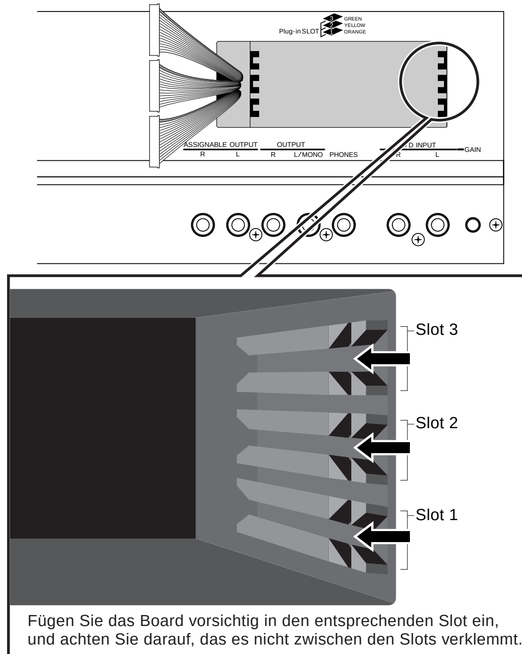


3 Ziehen Sie die Flachkabel, die an das Plug-In-Board angeschlossen werden müssen, aus dem MOTIF heraus. Die Slots sind den farbcodierten Kabeln wie folgt zugeordnet:

Slot 1 — Orange
Slot 2 — Gelb
Slot 3 — Grün

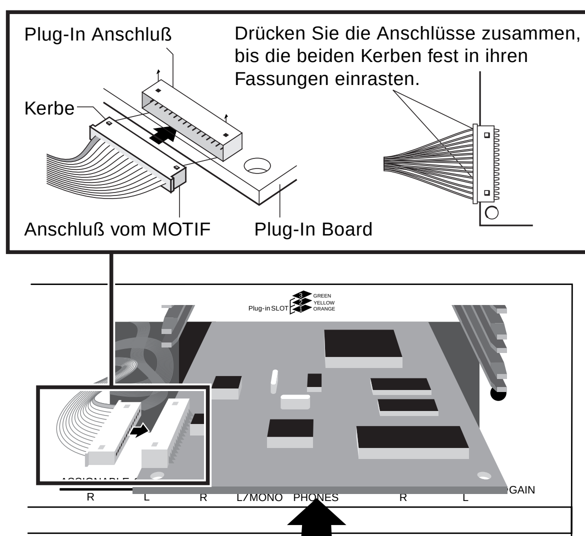


4 Schieben Sie das Board entlang der Führungsleisten zu etwa zwei Dritteln in den MOTIF, so daß die Anschlußseite nach oben und zu Ihnen zeigt.



Fügen Sie das Board vorsichtig in den entsprechenden Slot ein, und achten Sie darauf, das es nicht zwischen den Slots verklemmt.

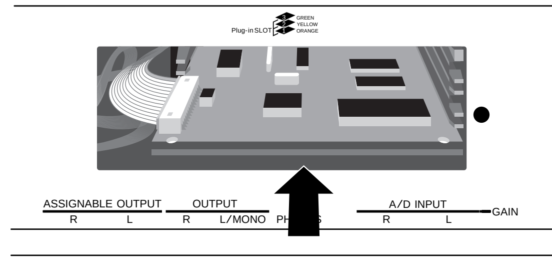
5 Während das Board noch immer etwas aus dem Erweiterungsschacht herausragt, führen Sie das Kabelende um das Board herum und schließen Sie es daran an. Vergewissern Sie sich, daß Sie das richtige Kabel anschließen, dessen Farbe dem verwendeten Slot entspricht. Achten Sie auch darauf, nicht zu kräftig am Kabel zu ziehen, während Sie es an das Board anschließen.



HINWEIS Das Vocal Harmony Plug-In-Board (PLG100-VH) kann nur in Slot 1 installiert werden.

HINWEIS Das Multi-Part Plug-In-Board (PLG-100XG) kann nur in Slot 3 installiert werden.

6 Schieben Sie das Plug-In-Board vollständig in den Erweiterungsschacht. Legen Sie das Flachkabel wieder sorgfältig in den MOTIF zurück, und achten Sie darauf, daß kein Teil des Kabels aus dem Instrument herausragt.

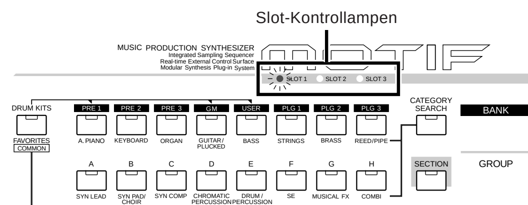


7 Befestigen Sie die Abdeckung wieder mit der Schraube, die Sie oben in Schritt 2 entfernt haben. Durch das Befestigen der Abdeckung wird das Plug-In-Board an seinem Platz festgehalten.

8 Überprüfen Sie, ob das installierte Plug-In-Board funktioniert.
Schalten Sie das Instrument ein.

- Es erscheint eine Meldung, daß das installierte Plug-In-Board überprüft wird. Danach erscheint das Haupt-Display und die entsprechende Slot-Kontrollampe oben rechts im Bedienfeld leuchtet. Damit wird angezeigt, daß das Board erfolgreich installiert wurde.
- Falls eine Fehlermeldung erscheint, „friert“ der MOTIF nach einer Weile ein. Damit wird angezeigt, daß die Installation nicht erfolgreich abgeschlossen wurde. Wenn dies auftritt, schalten Sie das Gerät aus, und gehen Sie die Installationsanweisungen noch einmal sorgfältig durch.

In diesem Beispiel ist ein Plug-In-Board in Slot 1 installiert.



Anhang

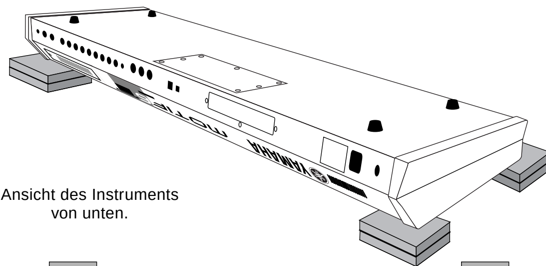
Installation einer optionalen AIEB2 oder mLAN8E

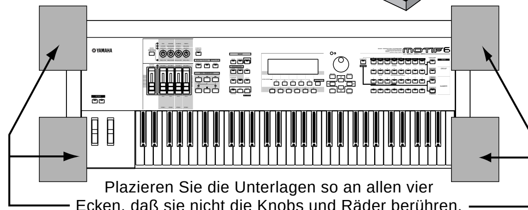
Es kann entweder die separat erhältliche mLAN-Erweiterungskarte (mLAN8E) oder die I/O-Erweiterungskarte (AIEB 2) im MOTIF installiert werden. Mit der mLAN8E-Erweiterungskarte können Sie den MOTIF einfach und bequem mit anderen mLAN-kompatiblen Instrumenten oder Geräten verbinden. Mit Hilfe der AIEB2-Erweiterungskarte stehen Ihnen zusätzliche digitale I/O-Optionen zur Verfügung (mit optischen und koaxialen Anschlüssen). Darüber hinaus bietet die Karte drei Stereopaare für ASSIGNABLE OUTPUT (sechs analoge Buchsen).

Installation der AIEB2

1 Schalten Sie den MOTIF aus, und entfernen Sie das Netzkabel. Achten Sie auch darauf, den MOTIF von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.

2 Drehen Sie den MOTIF um, so daß Sie direkt auf die Unterseite zugreifen können. Um die Schalter und Bedienelemente zu schützen, legen Sie das Instrument mit den vier Ecken auf geeignete Unterlagen, die genügend Abstand schaffen, beispielsweise Zeitungen oder Kissen.

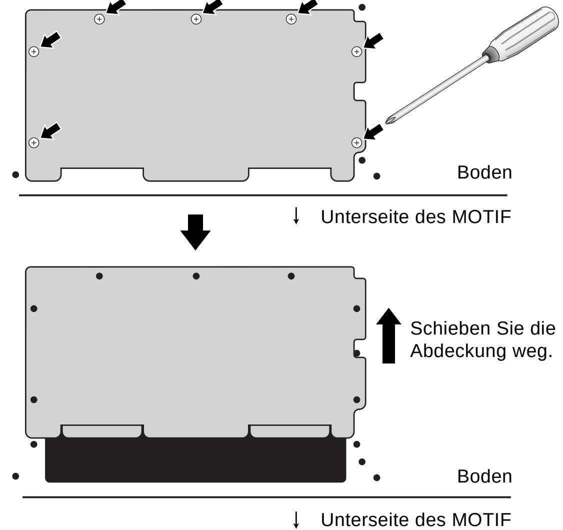


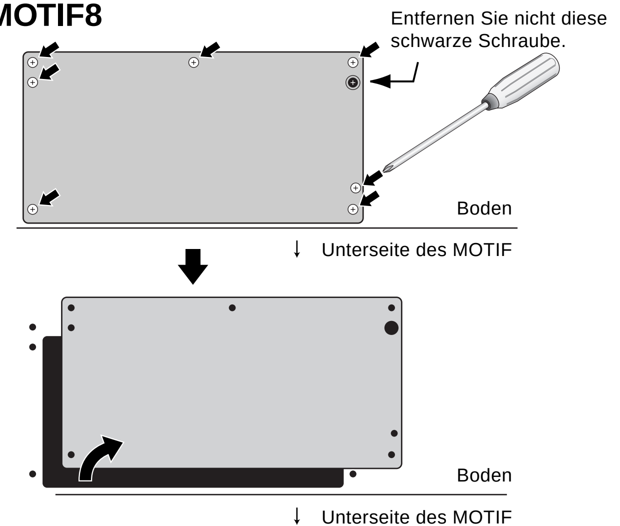


WICHTIG Lassen Sie das Instrument nicht fallen, und stoßen Sie nicht dagegen. Bevor Sie weiterarbeiten, sorgen Sie für eine stabile Lage.

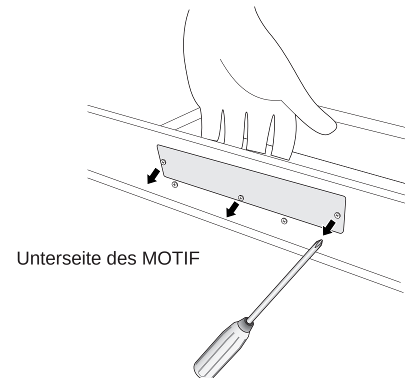
3 Entfernen Sie die Abdeckung auf der Unterseite. Entfernen Sie mit Hilfe des Schraubendrehers die Schrauben auf der Unterseite, wobei die Rückseite des umgedrehten Gehäuses zu Ihnen zeigt (MOTIF 6 / MOTIF 7 hat sieben Schrauben, MOTIF 8 hat sieben gelbe Schrauben.). Nehmen Sie die Abdeckung vom Gehäuse ab, nachdem Sie alle Schrauben entfernt haben. Beim MOTIF 6 / MOTIF 7: plazieren Sie das Gerät so, daß die Rückseite zu Ihnen zeigt, und schieben Sie die Abdeckung nach vorn, um sie zu entfernen.

WICHTIG Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung nach der Installation der AIEB2 wieder am MOTIF zu befestigen.



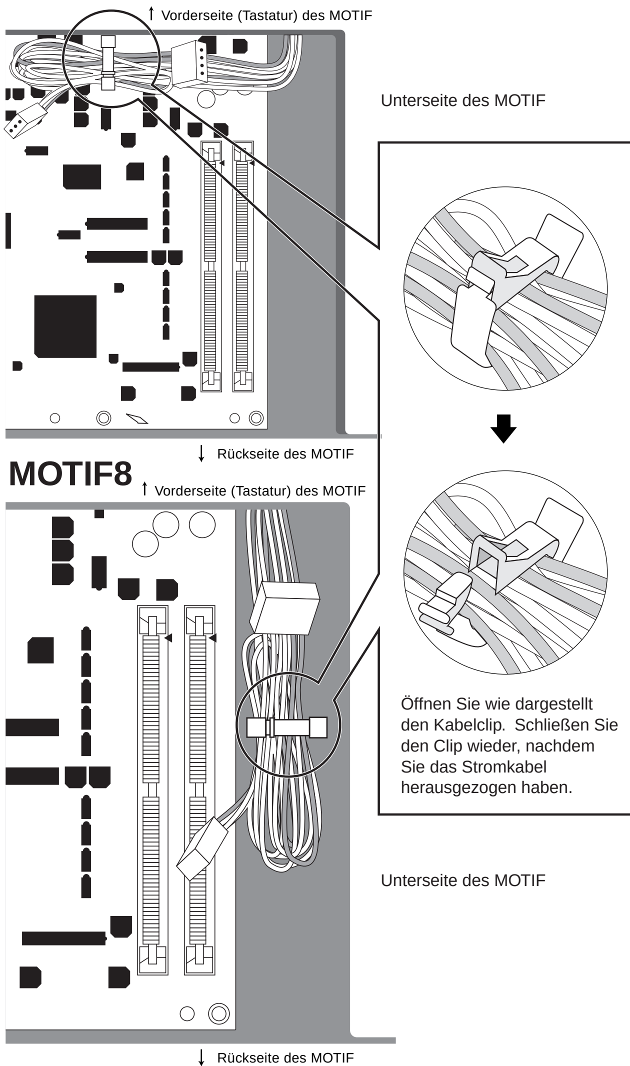


4 Entfernen Sie die drei Schrauben von der rückwärtigen Abdeckung, während Sie die Abdeckung von der Innenseite des MOTIF aus festhalten.

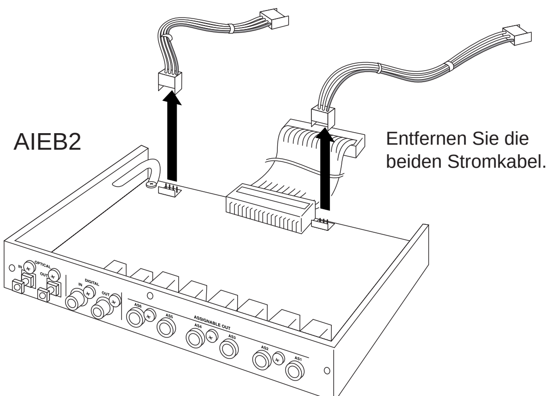


WICHTIG Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung am MOTIF zu befestigen, wenn Sie die AIEB2 wieder entfernen möchten.

5 Entnehmen Sie das Stromkabel für die AIEB2 aus dem hakenförmigen Kabelclip im MOTIF.

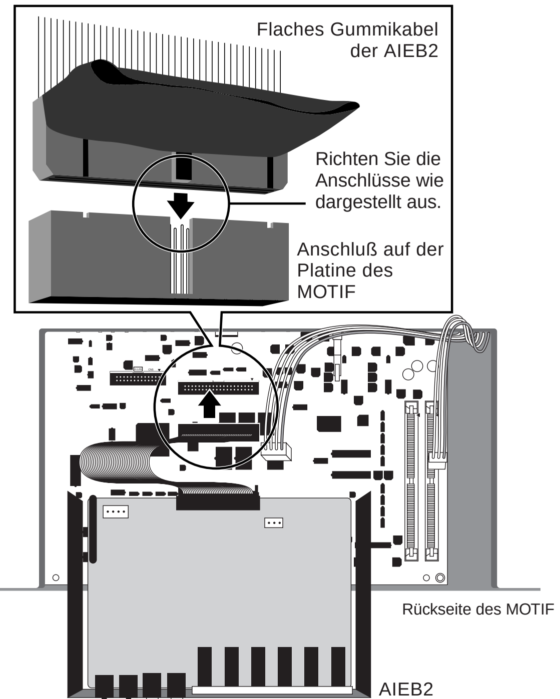


6 Nehmen Sie die AIEB2 aus ihrer Packung. Die AIEB2 besitzt ein Flachkabel und zwei Stromkabel. Da diese beiden Stromkabel für die Installation im MOTIF nicht benötigt werden, können Sie sie von der AIEB2 abziehen.

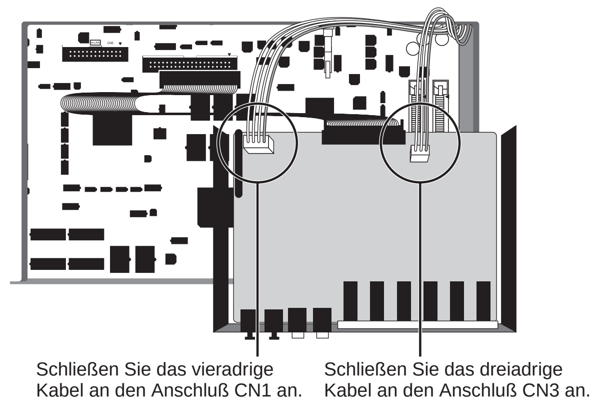


7 Schließen Sie das von der AIEB2 kommende Flachkabel an die Platine des MOTIF an. Achten Sie darauf, den Anschluß wie abgebildet richtig herum vorzunehmen.

WICHTIG Stellen Sie sicher, daß die Steckverbinder richtig aneinandergesetzt werden - wenden Sie keine Gewalt an, um die Verbindung herzustellen.

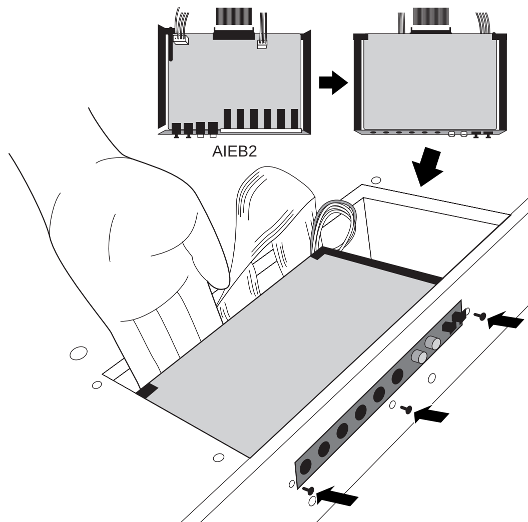


8 Verbinden Sie das vom MOTIF kommende Stromkabel mit der AIEB2. Verbinden Sie das dreiadrige Kabel mit dem CN3-Anschluß der AIEB2 und das vieradrige Kabel mit dem CN1-Anschluß.

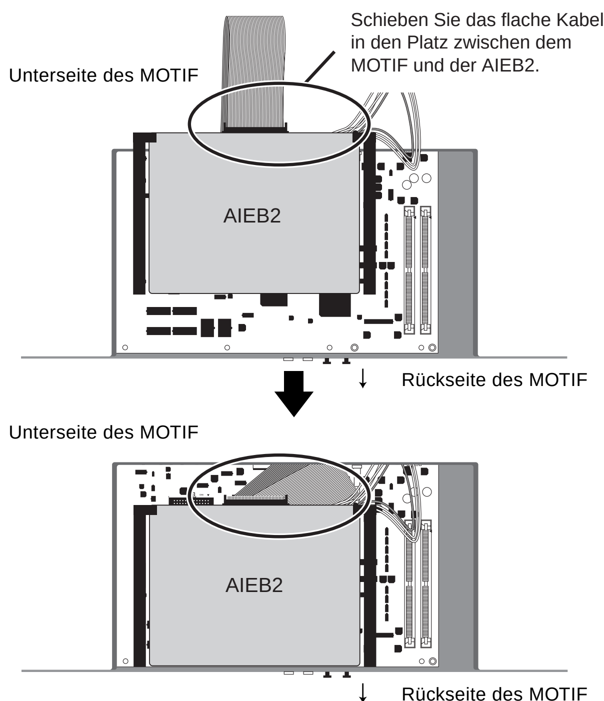


* Achten Sie darauf, die Kabel mit den richtigen Anschlüssen zu verbinden. Vermeiden Sie beim Anschließen übermäßigen Kraftaufwand.

9 Befestigen Sie die AIEB2 am MOTIF. Drehen Sie die Einheit um, so daß die Unterseite der Platte sichtbar ist und die einzelnen Anschlüsse der AIEB2 auf der Rückseite des MOTIF gesehen werden können. Stützen Sie die Einheit mit einer Hand, und befestigen Sie sie mit den drei Schrauben, die Sie in Schritt 4 entfernt haben, an der Rückseite des MOTIF. Wenn Sie beim Einsetzen der Schrauben bei der mittleren Schraube beginnen, erleichtert dies das Einsetzen der restlichen Schrauben.



10 Lassen Sie das Flachkabel zwischen der AIEB2 und der Platine des MOTIF an seinen richtigen Platz fallen.

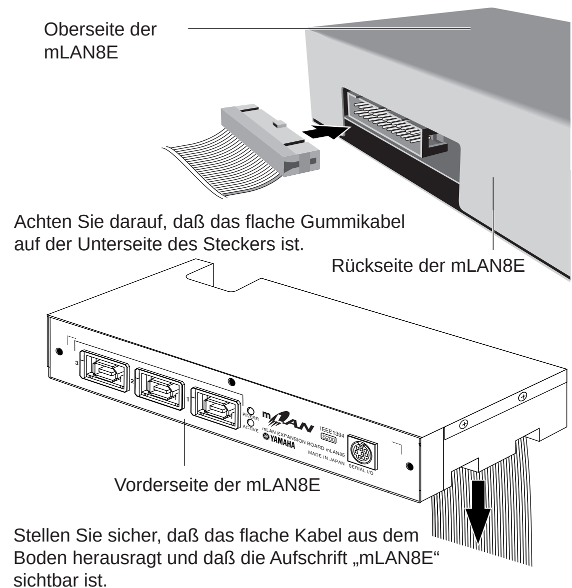


11 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die in Schritt 3 beschriebene Vorgehensweise umkehren.

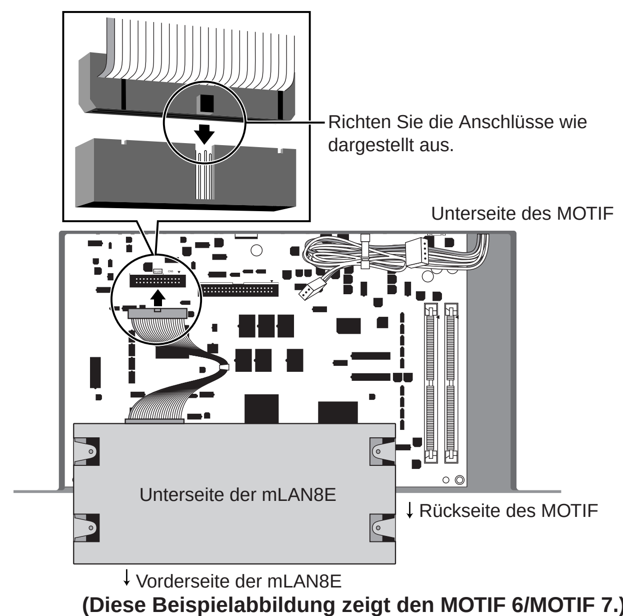
Installation der mLAN8E

1 Entfernen Sie wie in den Schritten 1 - 4 in „Installation der AIEB2“ die Abdeckung auf der Unterseite des MOTIF, und nehmen Sie dann die Abdeckung vom mLAN/I/O-Erweiterungsschacht ab.

2 Nehmen Sie die mLAN8E aus ihrer Packung, und schließen Sie das beiliegende Flachkabel an. Befestigen Sie das Flachkabel sicher an der Rückseite der mLAN8E. Achten Sie darauf, daß sich das Kabel wie abgebildet an der Unterseite des Steckers befindet.

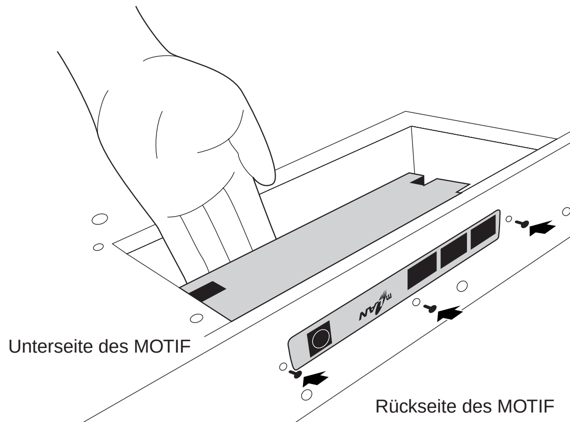


3 Halten Sie die mLAN8E mit der Unterseite nach oben, und stecken Sie den Stecker am anderen Ende des Flachkabels in die Platine des MOTIF.

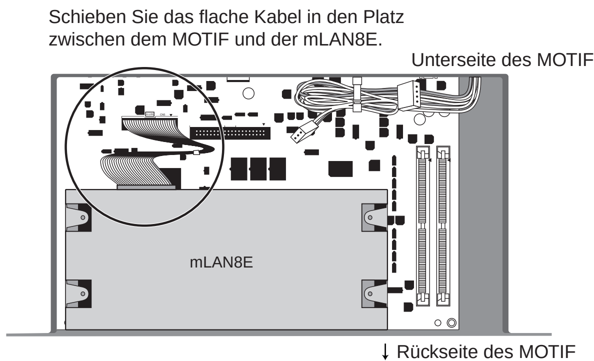


(Diese Beispielabbildung zeigt den MOTIF 6/MOTIF 7.)

4 Befestigen Sie die mLAN8E im MOTIF. Drehen Sie die mLAN8E um, so daß die einzelnen Anschlüsse der mLAN8E auf der Rückseite des MOTIF gesehen werden können. Stützen Sie die Einheit mit einer Hand, und befestigen Sie sie mit den drei Schrauben, die Sie zuvor entfernt haben, an der Rückseite des MOTIF. Wenn Sie beim Einsetzen der Schrauben mit der mittleren Schraube beginnen, erleichtert dies das Einsetzen der restlichen Schrauben.



5 Lassen Sie das Flachkabel zwischen der mLAN8E und der Platine des MOTIF an seinen richtigen Platz fallen.



(Diese Beispielabbildung zeigt den MOTIF 6/MOTIF 7.)

6 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die beschriebene Vorgehensweise umkehren.

Installation optionaler SIMM

Sie können den Sampling-Speicher des MOTIF vergrößern, indem Sie im Handel erhältliche SIMM (single in-line memory module) installieren. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Installation vorgenommen wird.

Wichtige Informationen zum Kauf von Erweiterungs-SIMM für den MOTIF

Der MOTIF unterstützt nicht notwendigerweise sämtliche im Handel erhältlichen SIMM. Bevor Sie SIMM kaufen, fragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat.
Beachten Sie, daß Yamaha nicht für Fehlfunktionen von SIMM verantwortlich ist.

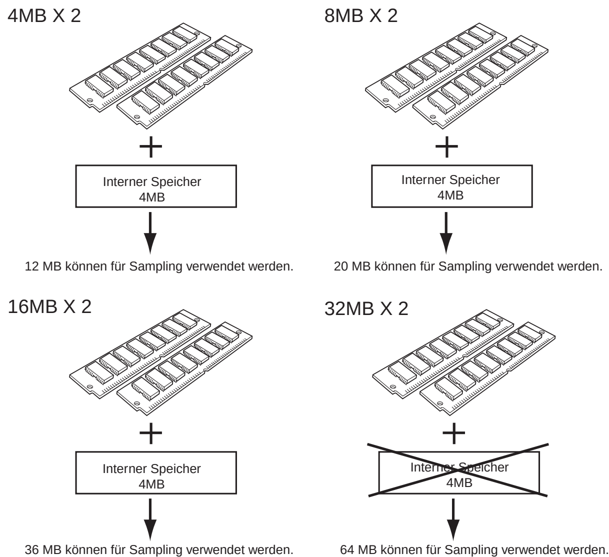
SIMM-Typ und SIMM-Konfiguration

- Es müssen 72-Pin SIMM mit einer Zugriffszeit von 70 ns oder weniger verwendet werden. Die SIMM-Größe kann 4 MB, 8 MB, 16 MB oder 32 MB betragen. Der MOTIF ist zur Verwendung mit 32-Bit-SIMM (Parity Non-Type) ausgelegt, akzeptiert aber auch die Installation von 36-Bit-SIMM (Parity-Type).

- Achten Sie beim Kauf von SIMM darauf, daß das SIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (SIMM mit mehr als 18 Chips funktionieren im MOTIF nicht richtig.)

- SIMMs müssen immer paarweise installiert werden: Sie können zwei SIMMs installieren.

- Werksseitig ist der MOTIF mit 4 MB Sampling-Speicher ausgestattet. Er kann auf bis zu 64 MB zugreifen. Näheres können Sie auf den folgenden Abbildungen sehen. Wenn Sie also z.B. ein Paar 16-MB-SIMM hinzufügen, wird der verfügbare Sampling-Speicher auf insgesamt (4 + 16 x 2 =) 36 MB vergrößert. Wenn dagegen ein Paar 32-MB-SIMM installiert wird, ergibt sich eine Größe des Sampling-Speichers von 64 MB (die werksseitigen 4 MB werden deaktiviert).

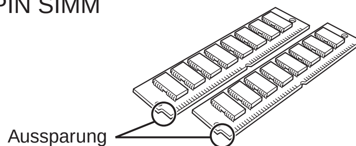


- Yamaha empfiehlt den Erwerb von SIMM, die dem JEDEC*-Standard entsprechen. Bitte beachten Sie jedoch, daß die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, daß die SIMM ordnungsgemäß im MOTIF funktionieren.
- JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlußkonfigurationen in elektronischen Geräten.

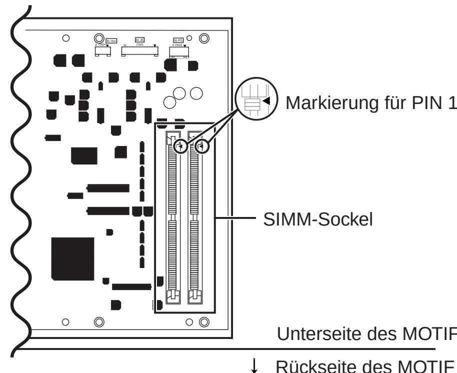
SIMM-Installation

1 Gehen Sie genauso vor wie in „Installation der AIEB2“, um die Abdeckung auf der Unterseite zu entfernen.

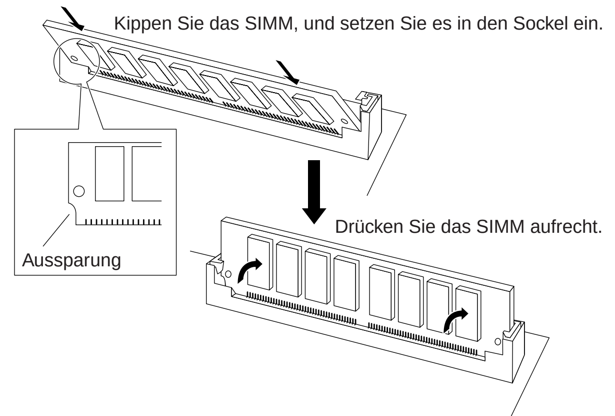
2 Auf dem SIMM befindet sich neben Pin 1 ein Schnitt in der Modulplatine. Setzen Sie das SIMM so in den Sockel ein, daß Pin 1 in einer Linie mit der Pin-1-Markierung (▲) liegt, die auf der Platine aufgedruckt ist.



Position für die SIMM-Installation

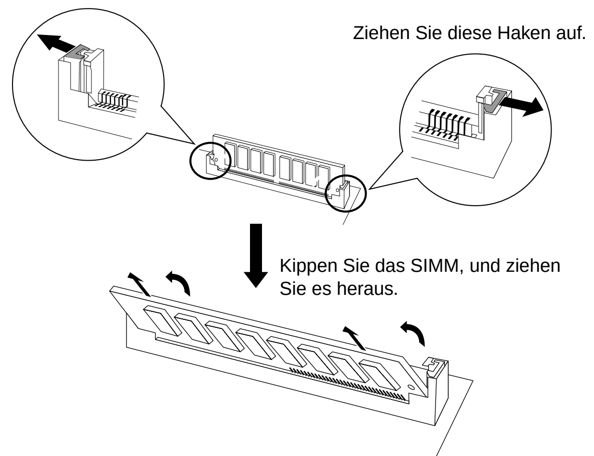


Installieren der SIMM in den Sockeln



HINWEIS Vergewissern Sie sich, daß das SIMM fest im Sockel des MOTIF eingesetzt ist. Wenn das SIMM nicht ordnungsgemäß oder unvollständig eingesetzt wird, kann dies zu Betriebsfehlern führen.

* Öffnen Sie zum Entfernen des SIMM durch vorsichtiges, aber festes Ziehen die Befestigungshaken, neigen Sie dann das SIMM nach hinten, und ziehen Sie es heraus.



3 Setzen Sie das SIMM mit einem Winkel wie in der obenstehenden Abbildung (1) gezeigt in den Sockel ein. Drücken Sie dann das SIMM aufrecht, bis es in der auf der Abbildung gezeigten Position einrastet.

4 Setzen Sie das verbleibende SIMM in den verbleibenden Sockel ein.

5 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die beschriebene Vorgehensweise umkehren.

6 Überprüfen Sie, ob die installierten SIMM richtig funktionieren. Stellen Sie den MOTIF wieder richtig herum auf, und schließen Sie das Netzkabel an der rückseitigen AC INLET-Buchse und an eine Steckdose an. Schalten Sie das Gerät ein, gehen Sie zum Sampling-Display (Seite 276), und drücken Sie die Taste [INFORMATION]. Wenn die SIMM ordnungsgemäß installiert sind, wird hier die entsprechende Größe des verfügbaren Speichers angezeigt.

Handhabung der Speicherkarte (SmartMedia™*)

Behandeln Sie Speicherkarten vorsichtig. Beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

* SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

■ Kompatible Speicherkartentypen

Verwenden Sie 3.3V(3V-) Speicherkarten. Speicherkarten des Types 5V sind mit diesem Instrument nicht kompatibel.

■ Speicherkapazität

Es gibt fünf Arten von Speicherkarten: 2 MB/4 MB/8 MB/16 MB/32 MB. Speicherkarten mit einer Speicherkapazität von mehr als 32 MB können verwendet werden, falls sie den Standards des SSFDC-Forums (Solid State Floppy Disk Card: ein anderer Name für SmartMedia) entsprechen.

■ Speicherkarten einsetzen/entnehmen

- **So setzen Sie eine Speicherkarte ein:**
  Halten Sie die Speicherkarte so, daß die Anschlußleiste (goldene Seite) der Speicherkarte mit der Oberseite nach unten und nach vorn in Richtung des Steckplatzes zeigt. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Steckplatz. Drükken Sie die Karte dabei langsam nach unten, bis sie fest sitzt.

  HINWEIS Setzen Sie die Speicherkarte nicht verkehrt herum ein. Setzen Sie ausschließlich Speicherkarten in den Steckplatz ein.

- **So entnehmen Sie eine Speicherkarte:**
  Überzeugen Sie sich vor dem Entnehmen der Speicherkarte davon, daß die Karte zur Zeit nicht verwendet wird oder daß das Gerät zur Zeit nicht auf die Karte zugreift. Ziehen Sie die Speicherkarte langsam von Hand heraus. Erfolgt gerade ein Zugriff auf die Speicherkarte*, weist Sie eine Meldung im Display des Geräts darauf hin, daß die Karte zur Zeit verwendet wird.

  * Dabei kann es sich um das Speichern, Laden, Formatieren, Löschen und das Anlegen eines Verzeichnisses handeln. Beachten Sie, daß das Gerät automatisch auf die Speicherkarte zugreift, um den Datenträgertyp zu überprüfen, wenn die Karte bei eingeschaltetem Gerät eingesetzt wird.

⚠ VORSICHT

Versuchen Sie während des Zugriffs nicht, die Speicherkarte zu entnehmen oder den Strom abzuschalten. Anderenfalls könnten die Daten im Gerät oder auf der Speicherkarte und u. U. auch die Speicherkarte selbst beschädigt werden.

■ Formatieren von Speicherkarten

Bevor Sie eine Speicherkarte in Ihrem Gerät nutzen können, muß die Karte formatiert werden. Beim Formatieren werden alle sich auf der Speicherkarte befindenden Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich deshalb zuerst, ob die Daten auf der Speicherkarte noch benötigt werden.

HINWEIS Speicherkarten, die mit diesem Gerät formatiert wurden, können in anderen Geräten möglicherweise nicht mehr genutzt werden.

■ Informationen zu den Speicherkarten

- **So behandeln Sie Ihre Speicherkarten richtig:**
  In bestimmten Situationen sind Speicherkarten Gefahren durch elektrostatische Entladung ausgesetzt. Reduzieren Sie daher vor dem Berühren einer Speicherkarte die Wahrscheinlichkeit einer elektrostatischen Entladung, indem Sie einen metallischen Gegenstand wie z. B. einen Türknauf oder einen Alu-Rahmen berühren. Entnehmen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz, wenn die Karte längere Zeit nicht verwendet wird.
  Setzen Sie die Speicherkarte nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
  Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Speicherkarte, und verbiegen oder drücken Sie die Speicherkarte nicht.
  Berühren Sie die metallischen (goldenen) Teile der Speicherkarte nicht, und legen Sie keine metallischen Gegenstände darauf ab.
  Setzen Sie die Speicherkarte keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. ausgehen. Magnetische Felder können die Daten teilweise oder vollständig löschen und die Speicherkarte unlesbar machen.
  Befestigen Sie auf der Speicherkarte ausschließlich die dafür vorgesehenen Aufkleber. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber in der korrekten Richtung angebracht werden.

- **So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):**
  Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu vermeiden, kleben Sie das Schreibschutzsiegel (das Sie in der Speicherkartenverpackung finden) auf den auf der Speicherkarte durch einen Kreis gekennzeichneten Bereich. Möchten Sie hingegen Daten auf die Speicherkarte sichern, müssen Sie zunächst das Schreibschutzsiegel entfernen.
  Ein entferntes Siegel kann nicht nochmals verwendet werden.

■ Datensicherung

Um eine maximale Sicherheit zu erreichen, empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien anzulegen, die Sie auf verschiedenen Speicherkarten getrennt voneinander aufbewahren. Dadurch verfügen Sie immer über eine Sicherungskopie, falls eine Speicherkarte einmal verloren geht oder beschädigt wird.

■ Diebstahlsicherung

Dieses Gerät ist mit einer Diebstahlsicherung für die Speicherkarte ausgerüstet, die Sie gegebenenfalls installieren können.

So installieren Sie die Diebstahlsicherung:

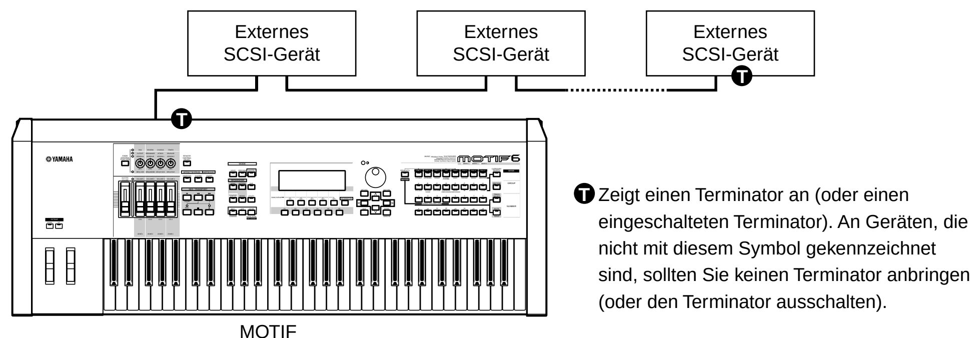
1. Demontieren Sie mit Hilfe eines Kreuzschlitzschraubendrehers die Metallabdeckung
2. Drehen Sie die Metallabdeckung um, und bringen Sie die Abdeckung wieder an.

Anschließen externer SCSI-Geräte

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie externe Geräte wie beispielsweise externe Festplattenlaufwerke, MO-Laufwerke oder CD-ROM-Laufwerke angeschlossen werden.

Über SCSI

SCSI („skasi“ ausgesprochen) ist die Abkürzung für Small Computer System Interface und ist eine Schnittstelle zur Datenübertragung, die von PCs und anderen Geräten verwendet wird.
Da der MOTIF eine SCSI-Schnittstelle besitzt, kann man ihn an Festplattenlaufwerke, MO-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke und weitere SCSI-kompatible Geräte mit einem 50-Pin SCSI-Stecker anschließen und mit ihnen zusammen verwenden. Bis zu sieben SCSI-Geräte können angeschlossen werden.
Die meisten externen SCSI-Laufwerke verfügen über zwei SCSI-Anschlüsse, was die „Verkettung“ mehrerer Geräte miteinander ermöglicht. Auf diese Weise miteinander verkettete Geräte können normalerweise in jeder beliebigen Reihenfolge aneinander angeschlossen werden.
Das letzte Gerät in der Kette muß „terminiert“ sein, d.h. entweder mit Hilfe eines Abschlußsteckers (Terminator), der am offenen SCSI-Anschluß angebracht wird, oder ggf. durch Einschalten des internen Terminators des Geräts. Das erste Gerät in der Kette muß ebenfalls terminiert sein, aber im Fall des MOTIF wird dies durch den Terminator im Innern des MOTIF erreicht.



WICHTIG

- Vor dem Anschließen von SCSI-Geräten müssen der MOTIF und sämtliche angeschlossenen Geräte ausgeschaltet sein. Wenn Verbindungen in eingeschaltetem Zustand hergestellt werden, kann der MOTIF ebenso wie angeschlossene Geräte beschädigt werden.
- Einschließlich des MOTIF unterscheiden sich die einzelnen SCSI-Geräte durch ihre sogenannte SCSI-ID, eine Zahl zwischen 0 und 7. Wenn zwei oder mehr Geräte über die gleiche SCSI-ID verfügen, funktionieren die SCSI-Geräte nicht ordnungsgemäß. Werksseitig ist die SCSI-ID des MOTIF auf 6 eingestellt. Beachten Sie, daß die SCSI ID eines Gerätes keinen Bezug zur Position des Gerätes in der Kette hat.
- Vergessen Sie nicht, am letzten Gerät in der Kette einen Terminator anzubringen.
- Wenn kein externes SCSI-Gerät angeschlossen ist, ist es nicht erforderlich, einen Terminator an den SCSI-Anschluß des MOTIF anzubringen.
- Verwenden Sie so kurze SCSI-Kabel wie möglich. Lange Kabel können zu unzuverlässigem Betrieb führen. Im allgemeinen sollte die gesamte Kabellänge der SCSI-Kette unter 6 Metern liegen.
- Verwenden Sie hochwertige SCSI-Kabel. Kabel von minderwertiger Qualität können zu unzuverlässigem Betrieb führen.
- Manche SCSI-Geräte haben nur einen SCSI-Anschluß. Wenn ein derartiges Gerät verwendet werden soll, schließen Sie es als letztes in der Kette an.

Vorgehensweise

1 Verwenden Sie SCSI-Kabel zum Verketten der externen SCSI-Geräte.
Da es mehrere SCSI-Anschlußtypen gibt, vergewissern Sie sich, daß Sie die richtigen SCSI-Kabel für Ihre Geräte auswählen.

2 Verbinden Sie das Netzkabel des externen SCSI-Geräts mit dem Stromnetz.

3 Stellen Sie die SCSI ID (0 bis 7) des externen SCSI-Geräts ein.
Wählen Sie eine SCSI ID, die nicht mit anderen SCSI-Geräten (einschließlich des MOTIF) in Konflikt steht. Werksseitig ist der MOTIF auf die SCSI-ID 6 eingestellt.

4 **Schließen Sie den Terminator an den SCSI-Anschluß des letzten Geräts in der Kette an (an den nicht belegten SCSI-Anschluß). Wenn vorhanden, kann auch statt dessen der Terminator-Schalter des betreffenden Geräts aktiviert werden.**

5 **Stellen Sie sicher, daß die Terminator-Schalter für alle Geräte innerhalb der Kette (d.h. alle Geräte mit Ausnahme des letzten Geräts) deaktiviert sind.**

6 **Schalten Sie das/die externen SCSI-Gerät(e) ein, und schalten Sie ein paar Sekunden später den MOTIF ein.**

HINWEIS

Es gibt zahlreiche Artikel und Bücher über SCSI. Die meisten davon erörtern aber nur das Konzept und die technische Auslegung dieses Standards und geben kaum Hinweise, was der Anwender in der Praxis bei Fehlfunktionen tun sollte. Die folgenden Abschnitte enthalten weitere Informationen über SCSI, die beim Auffinden und Korrigieren von Problemen beim Anschluß von SCSI-Geräten nützlich sind. Bitte lesen Sie hier nach, wenn Probleme beim Betrieb auftreten. Beachten Sie auch, daß falsche Verbindungen und Anschlüsse in einem SCSI-System zum Verlust von wertvollen Daten führen können. In solch einem Fall kann Yamaha leider keine Verantwortung für verlorengegangenes Datenmaterial übernehmen.

■ Praktische Situation beim Anbringen eines Terminators

Wie bereits erwähnt ist ein Terminator am Anfang und Ende des SCSI-Bus erforderlich; dies gilt jedoch nur als grundsätzliches Prinzip und nicht als unabdingbare Regel. Wenn z.B. der Bus extrem kurz ist (45 cm oder weniger), gibt es Fälle, wo es besser ist, einen Terminator an nur einem Ende einzurichten. Wenn andere Laufwerke neben solchen Laufwerken angeschlossen sind, ist die Situation wiederum anders.
Außerdem gilt, daß, wenn die SCSI-Geräte mehr als 3 Meter voneinander getrennt sind, ein Terminator an der 3-Meter-Stelle vorzuziehen ist. In solchen Situationen können drei oder mehr Terminatoren innerhalb des SCSI-Bus vorhanden sein.
Dies sind Beispiele dafür, wie sich bei SCSI-Verbindungen Theorie und Praxis unterscheiden können. Einfaches Austauschen eines Laufwerks in einem System, das vorher richtig arbeitete, kann zu unzuverlässigem Betrieb führen, oder das Hinzufügen eines Laufwerks zu einem unzuverlässigen System kann bewirken, daß dieses auf einmal richtig arbeitet. In der Praxis läßt sich also Ausprobieren nicht vermeiden.

■ Ursachen für SCSI-Fehler

Ein SCSI-Bus arbeitet nur stabil, wenn alle angeschlossenen SCSI-Geräte korrekt arbeiten. Falls eines der Geräte in der Kette Rauschen erzeugt, produzieren die anderen Geräte ebenfalls Störungen, und im schlimmsten Fall kann der Boot-Block eines Laufwerks zerstört werden. (In diesem Fall gehen alle Daten des betreffenden Laufwerks verloren.)
Außerdem gibt es Fälle, wo ein System, auf dem scheinbar Daten gespeichert wurden, diese Daten in Wirklichkeit nicht gespeichert hat, so daß es zu Datenverlusten kommt.
Die folgenden Abschnitte erörtern die möglichen Gründe für derartige Fehler und enthalten eine Vorgehensreihenfolge zur Fehlersuche.

- **Überprüfen Sie die SCSI-ID**
  Stellen Sie sicher, daß zwischen den SCSI-IDs aller angeschlossenen Geräte einschließlich des MOTIF kein Konflikt vorliegt. Werksseitig ist die SCSI-ID des MOTIF auf 6 eingestellt. Vor dem Ändern der SCSI-ID-Einstellung muß das Gerät ausgeschaltet werden.

- **Überprüfen Sie den Terminator**
  Wie bereits erläutert, ist es notwendig herauszufinden, an welcher Stelle sich der Terminator bzw. -schalter befindet.

- **Überprüfen Sie die SCSI-Kabel**
  Die Verwendung minderwertiger SCSI-Kabel führt fast unweigerlich zu Störungen. Verwenden Sie stets doppelt abgeschirmte Kabel. Außerdem ist es wichtig, daß die Abschirmung innerhalb des Steckers geerdet ist. Lange SCSI-Kabel führen häufig zu Störungen; deshalb sollten die SCSI-Kabel so kurz wie möglich gewählt werden. Durch Biegen oder Verdrehen von SCSI-Kabeln bei Aufstellung auf engem Raum können Leitungsadern oder Kontaktstifte beschädigt werden; dies muß ebenfalls vermieden werden.

WICHTIG

Yamaha kann das Funktionieren nicht garantieren, wenn der SCSI-Stecker des MOTIF über einen Konverter an ein externes, nicht 50-Pin-Gerät angeschlossen wird wie z.B. ein Wide-SCSI-, ATA- (IDE-), USB- oder IEEE-1394-Gerät.

Hinweise zum musikalischen Urheberrecht

Der MOTIF unterstützt das SCMS (Serial Copy Management System), um die Urheberrechte von Musik zu schützen. Daten, die digital von einer CD oder einer anderen Quelle gesampled wurden, können nicht auf einer Speicherkarte oder SCSI-Festplatte im WAV/AIFF-Format gespeichert werden und können nicht Mit Hilfe der TWE Software übertragen werden. Wenn Sie diese Daten speichern möchten, müssen Sie sie im eigenen Format des MOTIF speichern.

Es ist verboten, durch Copyright geschützte Werke und Audiodaten (die über den MOTIF aufgezeichnet werden können) für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Es ist auch verboten, die Daten zu reproduzieren, zu übertragen oder zu vertreiben oder die Daten bei öffentlichen Auftritten ohne Zustimmung des Urhebers wiederzugeben. Ausgenommen davon ist die persönliche Verwendung, die nicht gegen das Copyright verstößt. Wenn Sie die Daten für andere Anlässe außer dem persönlichen Gebrauch verwenden möchten, beraten Sie sich mit einem Experten im Urheberrecht. Yamaha kann weder für die auf dem MOTIF erzeugten, reproduzierten oder bearbeiteten Daten noch für beliebige Reproduktion oder Verwendung dieser Daten verantwortlich gemacht werden.

Technische Daten

Tastaturen	MOTIF 8 MOTIF 7 MOTIF 6	88 Tasten, Balanced Hammer Effect Tastatur (Initial Touch/Aftertouch) 76 Tasten, FS-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch) 61 Tasten, FS-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch)
Klangerzeugungs-Einheit	Klangerzeugung	AWM2 (fügt sich in das Modular Synthesis Plug-in-System ein)
	Polyphonie	62 Stimmen + die Polyphonie der Plug-In-Boards (falls installiert)
	Multitimbralität	16 Parts (intern) + 3 oder mehr Plug-In-Board-Parts (1 bei jedem Single Plug-In-Board; 16 bei einem Multi Plug-In-Board), A/D Input
	Wave	84 MB (bei Konvertierung in 16-Bit-linear-Format), 1309 Waveforms
	Voice	Preset: 384 Normal Voices + 48 Drum Kits GM: 128 Normal Voices + 1 Drum Kit User: 128 Normal Voices + 16 Drum Kits
	Plug-In Voice	Presets des PLG150-AN/PF/DX: 64 Presets des PLG-150VL: 192 User: 64 für jeden Plug-In-Slot
	Performance	User: 128 (bis zu 4 Parts)
	Filter	21 Typen
	Effekt-System	Reverb x 12 Typen, Chorus x 25 Typen, Insertion 1 x 25 Typen, Insertion 2 x 104 Typen, Variation x 25 Typen (für Performance/Song verfügbar), Master Equalizer (5-Band-Equalizer), Plug-in Insertion (verfügbar bei installiertem PLG100-VH im Slot 1)
	Erweiterbarkeit	3 Slots für Modular Synthesis Plug-In-Boards
Sampling-Einheit	Samples	Bis zu 256 Waveforms (Multisamples) Bis zu 128 Key Banks pro Waveform Bis zu 8192 Key Banks
	Sampling-Quellen	Analoger Eingang L/R, Stereo-Ausgang (Resampling), Digital/Optisch (nur bei installiertem AIEB2), mLAN (nur bei installierter mLAN8E)
	A/D-Wandlung	20 Bit 64-faches Oversampling
	D/A-Wandlung	24 Bit 64-faches Oversampling
	Sampledaten-Bits	16
	Sampling-Frequenzen	44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,0125 kHz (Stereo/Mono) • Digitale Sampling-Frequenzen (bei installiertem AIEB2) 48 kHz, 44,1 kHz, 32 kHz * Können am Eingang anliegen und werden auf die Sampling-Frequenz des MOTIF umgewandelt. • Sampling-Frequenz über mLAN (bei installierter mLAN8E) 44,1 kHz (fest)
	Sample-Speicher	4 MB, erweiterbar auf 64 MB (32 MB SIMM x 2 Steckplätze) * Die eingebauten 4 MB Speicher werden deaktiviert, wenn zwei 32 MB SIMM installiert sind.
	Sample-Länge	Mono: 32 MB Stereo: 64 MB
	Sampling-Zeit (wenn zwei 32 MB SIMMs installiert sind)	44,1 kHz: 6 Min. 20 Sek., 22,05 kHz: 12 Min. 40 Sek., 11,025 kHz: 25 Min. 20 Sek., 5,0125 kHz: 50 Min. 40 Sek. * Mono/Stereo
	Sample-Formate	Eigenes Format, WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700-Format (nur über SCSI zu laden), AKAI S1000/S3000-Format (nur über SCSI zu laden)

Sequencer-Einheit	Notenkapazität	Etwa 111.000 Noten
	Notenauflösung	480 Clocks pro Viertelnote (ppq)
	Maximale Polyphonie	124 Noten
	Tempo	1 - 300
	Aufnahmemethoden	Echtzeit Ersetzen (Replace), Echtzeit Hinzufügen (Overdub) (gilt nicht für die Pattern Chain), Echtzeit Punch (nur bei Songs), Step (nicht für die Pattern Chain verfügbar)
	Tracks	Pattern-Modus: 16 Phrase Tracks Pattern Chain-Modus: Pattern Track, Tempo Track, Scene Track Song-Modus: 16 Sequencer Tracks (Loop on/off kann für jeden einzelnen Track eingestellt werden), Tempo Track, Scene Track
	Patterns	User Patterns: 1024 (64 Styles x 16 Sections) Länge in Takten: 256 maximal
	Phrases	Preset Phrases: 128 Drum Phrases User Phrases: 256 pro Style
	Songs	64 Songs
	Arpeggio	Preset 1 x 128 Typen Preset 2 x 128 Typen User x 128 Typen * MIDI Sync, MIDI Sende-/Empfangskanal, Velocity Limit und Note Limit lassen sich einstellen.
	Scene Memory	5 pro Song
	Sequence-Format	Eigenes Format, SMF-Format 0, 1 (Format 1 kann nur geladen werden)
Weiteres	Master	User: 128
	Sequencer-Software, die mit der Remote-Control-Funktion gesteuert werden kann	• Für Windows ® Cubase VST™ V5.0, Logic Audio ® Platinum Ver4.6, Cakewalk Pro Audio™ Ver9.0, Pro Tools ® V5.0 • Für Macintosh ® Cubase VST™ V5.0, Logic Audio ® Platinum Ver4.6, Pro Tools ® V5.0
	Controller	Pitch Bend-Rad, Modulationsrad, belegbarer Schieberegler x 4, belegbarer Knopf x 4, Data-Dial zur Werteeingabe
	Display	Grafisches Flüssigkristall-Display (LCD) mit Hintergrundbeleuchtung, 240 x 64 Punkte
	Externe Speichermedien	Smart Media™ (3.3V) * Bis zu einer Größe von 128 MB.
	Anschlüsse	OUTPUT L/MONO, R (Klinke) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (Klinke) AD INPUT L, R (Klinke) PHONES (Stereo-Klinke) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, SCSI, USB, OPTICAL OUTPUT, AC INLET
	Maße, Gewicht	MOTIF 8: 1.458 (B) x 465 (T) x 166 (H) mm, 28,0 kg MOTIF 7: 1.255 (B) x 397 (T) x 135 (H) mm, 18,1 kg MOTIF 6: 1.048 (B) x 397 (T) x 135 (H) mm, 15,8 kg
	Mitgeliefertes Zubehör	Netzkabel, Bedienungsanleitung CD-ROM „TOOLS for MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8“

Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technische Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, die Ausstattung oder Optionen nicht unbedingt in jedem Land übereinstimmen, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Index

1

A

B

C

D

Anhang

E

F

G

H

I

J

K

L

M

Anhang

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Z

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA
Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.
Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO
Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL
Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA
Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES
Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM
Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND
Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA
Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS
Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM
Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE
Yamaha Musique France,
Division Professionnelle
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY
Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL
Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid) Spain
Tel: 91-201-0700

GREECE
Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN
Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK
YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND
F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY
Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND
Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES
Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-881-5868

ASIA

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA
PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA
Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES
Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE
Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN
Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND
Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES
Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA
Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria
3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND
Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN
Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
www.yamahasynth.com

Yamaha Manual Library (English versions only)
http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

V700900 ***MWAP6.2-05E0
Printed in Japan

Auf Recycling-Umweltpapier mit Sojatinte gedruckt.